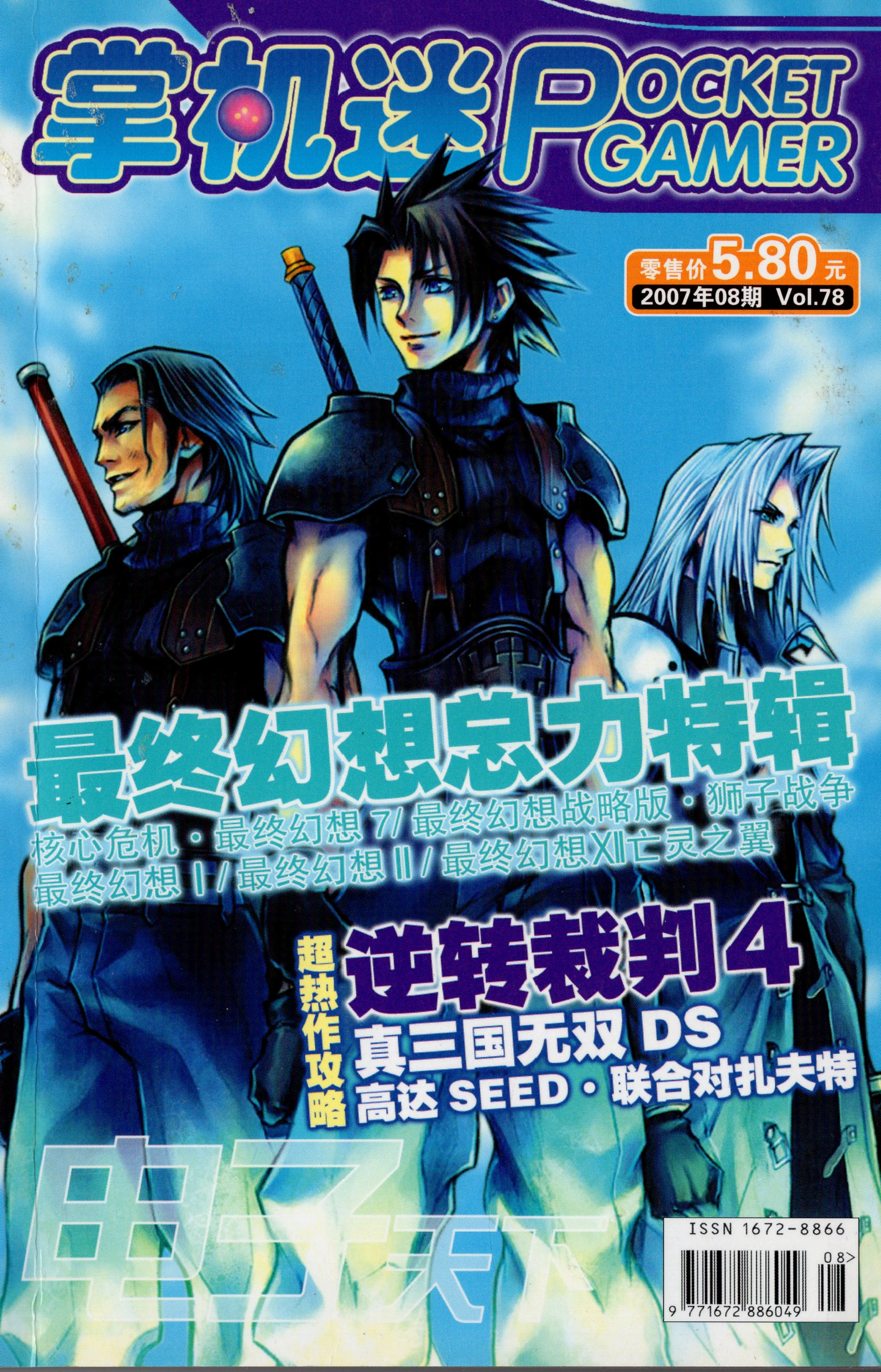

掌机迷 POCKET GAMER
零售价5.80元
2007年08期 Vol.78
最终幻想总力特辑
最终幻想战略版·狮子战争
核心危机·最终幻想 7/ 最终幻想战略版·狮子战争
最终幻想Ⅰ/ 最终幻想Ⅱ/ 最终幻想XII亡灵之翼
超热作攻略
逆转裁判4
真三国无双 DS
高达 SEED·联合对扎夫特
电子天下
ISSN 1672-8866
08>
9 771672 886049


全576页
超厚大容量
493
史无前例的彻底收集
2007年口袋妖怪
资料全面更新!!
只宠物详尽数据!!
全体口袋迷必须
收藏的究极宝典!!
口袋妖怪珍珠·钻石
终极收藏大图鉴
493只口袋妖怪
超值附送
口袋妖怪 钻石珍珠
原声音乐集
资料全面更新 数据完全收集
绝对权威资料大百科!
超完成度图鉴!
海量内容576页!
口袋迷
POKéMON FAN
随书附送
钻石珍珠原声音乐集
5月12日
热爆上市
口袋迷
POKéMON FAN
荣誉出品
全面接受邮购
超值定价
29.80元
邮购免邮资
邮购请注明“口袋图鉴”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
联系电话：010 64472177 /64472180
邮编：100011 邮资免取

好马还要配好鞍！

PSP玩家必备的终极使用工具书！让你真正了解PSP！



第三刷 **绿版** 4月28日 全国上市

第一、二刷全部售完，第三版再度出击！值得收藏的好书！

超值定价19.80元

购买请认准新版封面

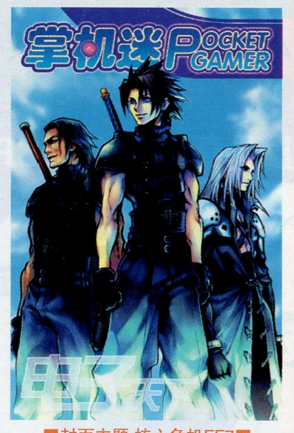
第一刷 黄版 售完

第二刷 蓝版 售完

火热接受邮购中

邮购请注明“PSP奥技” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收)

联系电话：010 64472177 / 64472180 邮编：100011 邮资免取



■封面主题 核心危机FF7■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.78 2007/08

总力特报

核心危机 最终幻想7 007
最终幻想战略版 狮子战争 012
最终幻想 018
最终幻想2 019
最终幻想12 亡灵之翼 020

攻略战队

真三国无双DS · 斗士之战 096
机动战士高达SEED 联合对扎夫特 108
逆转裁判4 120
世界树迷宫 136

新作工房

忍者外传 龙剑 036
怪物农场DS 040
西村京太郎 042
雷顿教授与恶魔之箱 044
燃烧热血节拍之魂！应援团 046
扣杀球场3 048

软硬兵团

掌上周边街 070
电玩驱动站 072
PG评测团 074
烧录天下 079

目录

新闻中心

新闻中心……026
彼者的主义……030
日本掌机半月销量榜……031
严俊专栏/窗外专栏……032
汉化情报……034
手机动态……035

玩乐吧

狩人营地……054
WIFI天下……058
PG封神榜……060

游戏单间

口袋基地……084
青青牧场……088
CAPCOM频道……092

掌上动漫坛

掌上动漫坛……140

PG吧

PG BAR……144
问答无双……152
PG博客……154
游戏发售表……158

特别策划

掌机高达十大神作……062

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求:
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

FINAL FANTASY®





向无法抗拒的命运发起挑战的战士们
作为超强人气的RPG作品《最终幻想7》（以下简称为《FF7》）世界观补完计划之一的本作将登陆PSP主机。现在为您奉上人气角色萨菲罗斯和塔克斯的成员，另外还有新登场的人物。
新しい任務だ
本作围绕着为了朋友而战斗的情节展开故事。让我们回到扎克还活着的时候，看看当时的他……
俺は貧乏性なんだ
↑游戏发生在《FF7》七年前，讲述没有在《FF7》中登场人物不为人知的过去
扎克 菲尔
因为仰慕萨菲罗斯而成为SOLDIER里一员的青年。虽然目前的级别是2ND，但是已被指派可以上升为1ST的任务。性格开朗活泼，充满朝气。
安吉尔 修莱
作为扎克的伙伴，安吉尔是1ST的SOLDIER。与同为1ST的萨菲罗斯和杰内希斯关系不错。虽然带着巨大的剑，但是不经常使用。
CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII
PSP
SQUARE ENIX
2007年预定
A・RPG
1人/价格未定
最终幻想VII 核心危机
容量未定

1ST成员之间

这次是为了过去发生的事情而战斗。这是没有装备巨剑，反而使用长剑战斗的安吉尔。

将自己的生命奉献给神罗公司神秘的另一面的人们

本作的故事同神罗公司的人类模型计划有非常大的联系。扎克所属的SOLDIER就是《FF7》中的塔克斯秘密部队。右面便是同样属于塔克斯的安吉尔和萨菲罗斯，还有可疑男子杰内希斯之间的场面。在曾经《FF7》中登场过的朱诺恩大街上，他们三个人之间发生了什么样的事情呢?

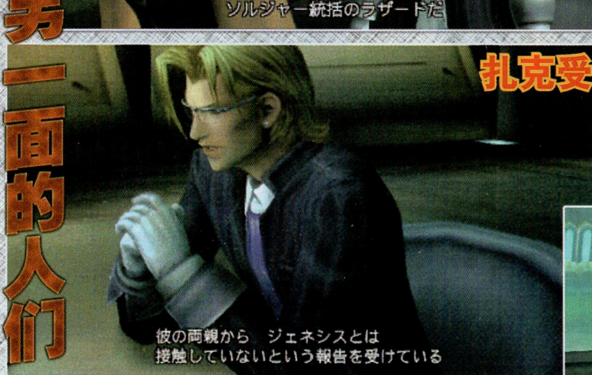
拉扎多负责管理SOLDIER中的队员。虽然他不参加战斗，但是凭着他清晰的思路担任着分配战士任务的职责。

ソルジャー統括のラザードだ

神罗公司的执行部队
SOLDIER B部队

神罗公司的私人武装部队。每个队员都有强大的战斗力，而且他们也是依靠武力执行任务。根据能力，队员分成1ST到3RD三种等级。一旦某个优秀的队员被敌对国家收买，那么敌对国家就会立刻被认为拥有了强大的实力——这就是一个优秀队员的实力。

扎克受命去杰内希斯的故乡

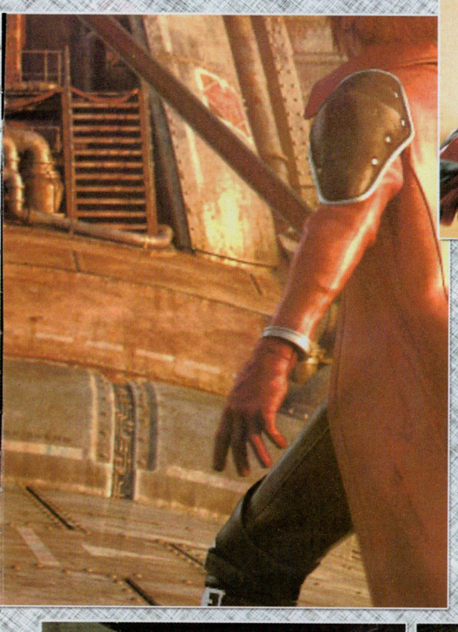


↑七年后，SOLDIER部队实行了军队编制。此时的拉扎多还不是军官，但是仍然代理管理SOLDIER部队。他对自己到底会坐在哪个位置有很大的兴趣。

↓接受了寻找失踪杰内希斯任务的扎克。但是，这本来是萨菲罗斯的任务。那么这会意味着什么呢? 此外，不让萨菲罗斯执行任务的理由又是什么呢?



交错着剑与视线





这是杰内希斯还是1ST的队员时的样子。他的造型以艺术家Gackt先生为模板，杰内希斯的声音也由他负责配音。

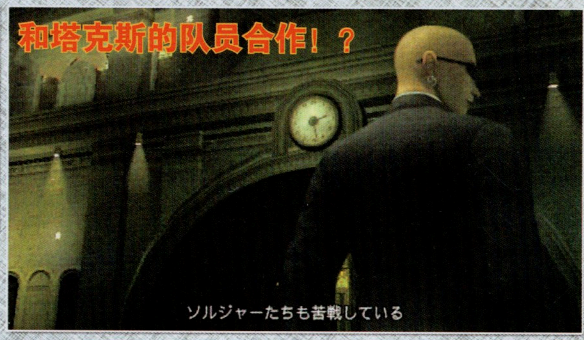
扎克和西恩两人正在看的东西是……

扎克从拉扎多那里接受任务后，同西恩一起去杰内希斯的父母住的地方进行调查。从已经公布过的影像来看，两人在执行任务时遇到了杰内希斯。而且杰内希斯还对两人说了“你们还在背叛我”这样的话。到这里为止，似乎一直没有作为扎克的伙伴兼挚友的安吉尔和萨菲罗斯登场。他们的过去发生过什么样的事吗？那么他们没有出现的理由又是什么呢？一点一点地揭开谜底，是这个游戏情节发展的关键。



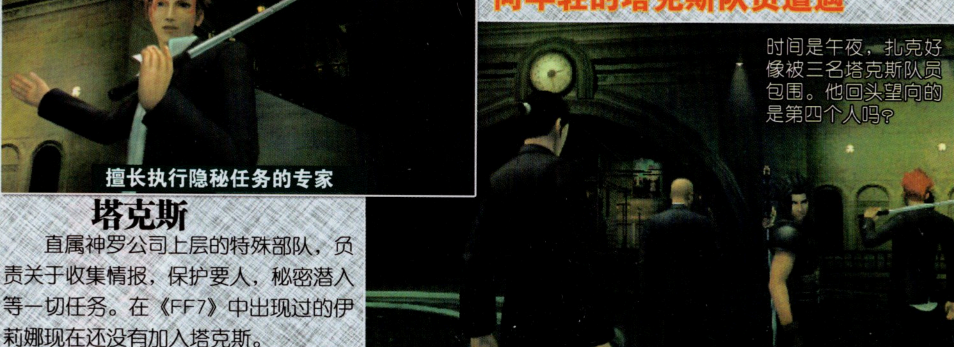
↑红头发的雷诺拿着短棍，仍然用独特的口音说话。这是发生在《FF7》七年前的故事，可以看到塔克斯每个队员年轻时的模样。

和塔克斯的队员合作！？



↑光头路德会同塔克斯的战士一起消灭出现在街头的怪物？

同年轻的塔克斯队员遭遇



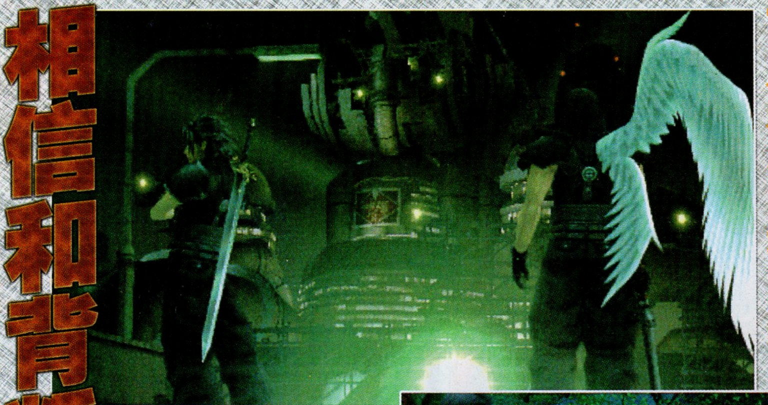
时间是午夜，扎克好像被三名塔克斯队员包围。他回头望向的是第四个人吗？

塔克斯

直属神罗公司上层的特殊部队，负责关于收集情报，保护要人，秘密潜入等一切任务。在《FF7》中出现过的伊莉娜现在还没有加入塔克斯。

相信和背叛就是被隐藏起来的真实情况

两人来到的地方是……





↑"背叛"从始至终一直是两人之间微妙的关系。但是在一起行动的时候，两人还是会互相信任。在这个时刻安吉尔没有背着巨剑，而且也没有交给扎克。那把巨剑在哪里？

扎克和安吉尔一起秘密来到危机四伏的地方。但是，安吉尔在故事的途中已经被称为"背叛者"。安吉尔会是因为这个原因从游戏中消失的吗？我们还没有得到详细的原因。但是，从后背长出来的一只翅膀来看，这一定就是他被称为背叛者的原因。难道安吉尔也接受了白翼的命运？



无法动摇一起经历过出生入死的朋友之间的信任



在与萨菲罗斯一起行动时，扎克曾被暗示安吉尔有背叛的可能性。但是，扎克不接受这种看法……。

在战斗画面中，出现在画面左上的"数字感应（Digital Mind Wave）"（以下简称DMW）会对战况产生各种各样的影响。这是把记忆和想法转化为战斗力，把战士实力实体化的系统。虽然是这么说但是一点都不复杂，几乎与玩家没有什么关系。

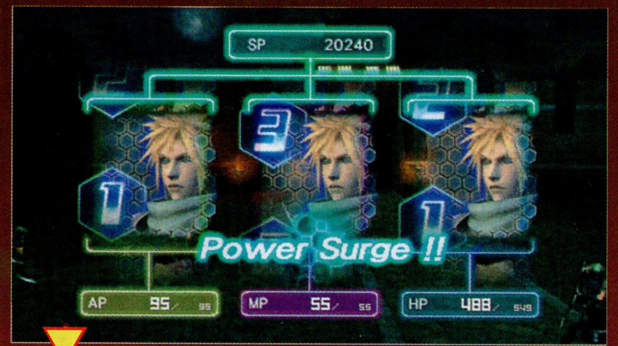


了解DMW的组合

DMW系统不受玩家控制，它会自行转动或者停止。当它停止时，就像左图一样得到额外的奖励。DMW将会在战斗中影响角色各种状态的变化，似乎不是一次只改变一个状态，通过特定的组合应该可以改变角色的多个状态。

DMW增加后可以发动强力技能

和数值不同，只要是没有收集到的人物便无法使用该人物的招式。收集到两名人物时DMW也相应增加，当得到三名人物时就可以发动"限制攻击"（Limit Break）。



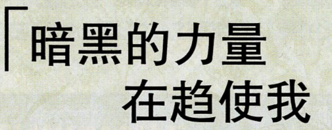


←↓这种技能具有可以瞬间改变战况的威力！而且使用这项技能不需要玩家控制。玩家只需要注意控制扎克。

收集三名人物后的限制攻击！！



战士的记忆也会参与战斗

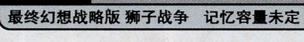


《最终幻想战略版》中最大的亮点就是转职系统，熟练运用各种职业以及技能是引导胜利的关键。这次就让我们来看一看这些职业吧。



本作中全22个职业首次全部亮相揭密

PSP　SQUARE ENIX　2007年5月10日
SLG　1-2人/5040日元



《最终幻想战略版 狮子战争》转职计划书始动!

原来曾介绍过《狮子战争》中的一些职业以及新加入的人物，这次将以趣味的解说形式来向大家介绍这些职业的特点。



我可不是
一无是处的

满载各种职业的魅力进行转职吧！靠自己的思路创造更多的战术吧！

本作为玩家准备了多种多样的职业，将游戏的乐趣进一步提高。职业总数有22种，登场的角色可以在各种职业之间进行转职，从而可以掌握各种技能。不断地进行转职，习得更多的技能，自由自在地对角色强化育成，这一点也可以说是本作的一大亮点。通过职业和技能的组合可以衍生出多种战术。



←最初的职业使用的技能，习得以后，转职成别的职业，原有技能依然保留。

最受关注的新职业

两个新职业都蕴藏了很强大的力量

本作最新追加了2个新职业，"洋葱剑士"和"暗黑骑士"。这两个新职业是否有耳目一新的感觉？

这两个职业有什么特点？下面就对实际活跃中的两位进行访问，感觉都是相当有策略的职业呢。

洋葱剑士

FF系列中被人熟知的职业，头上戴着蓬松的羽毛头盔就是她最明显的标志，可以装备所有的物品，成长以后也许会拥有未知的力量。

→用邪恶之剑将敌人劈碎，这就是他的魅力！

有一天，我终于做了一个决定，地位、有效的战技什么的，都随它去吧，我要穿自己最喜欢的衣服，带上心爱的武器站在战场上，这样的话也许不会有多活跃吧，但是我不会后悔……

选择喜欢的装备，这样随风而逝正是所希望的

不知何时赌上了性命，这就是危险的魅力。

我成为暗黑骑士的理由？嗯，就是很"刺激"，我总是在进行激烈的战斗，能进行大范围的超酷攻击，就算每次使用会折损寿命，我也不会在乎的。勇气？我可没有那么了不起，勇气什么的，不过是人说的恭维话罢了。

暗黑骑士

挥出"暗黑"将敌人的行动封住的同时，也会削减自己的寿命，另外，附属可以吸取敌人MP的特殊攻击。

←洋葱剑士可以装备任何装备。

给于敌人强力的直接攻击
总是战斗在最前线

物理攻击系职业

在战场上和敌人对峙，有时是正面，有时是被人从背后偷袭，而且，最先遭到袭击，被干掉的危险性很高……

选择物理攻击职业的人，心里到底是如何想的呢？而且，对自己的职业，又贯穿着怎样强烈的信念呢？

见习战士

那个，我目前还是个菜鸟，兼任负责洗衣服。

我还在见习中，已经掌握了基本的技能，但即使是基本的东西在战场上也很重要，至少前辈们是这么说的。不过，谁都有做新人的时候，期待我的成长吧，以后会是主力的。



职业渗透的性格
◆还处于浅尝阶段的人。
◆从基础开始做起的，高要求的人。

盗贼



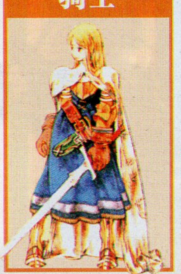
密猎、盗取好刺激！感觉无法停下来了。

从小就对手上的功夫很自信，盗取敌人武器的瞬间，兴奋得让人发抖，在毛皮骨肉店我可是很有面子的哦。好武器、好装备，一定要用敌人的，钱也是如此哦。



职业渗透的性格
◆还是对抢夺别人更感兴趣。
◆对盗取宝物有兴趣的人。

骑士



剑！盾！还有骑士！纯白的骑士在此拜上。

装备上骑士特有的盾，哼哼。我一直崇拜能够保护同伴，力量强大！嗯，我的两手剑也不会留情的，看招！利用各种战技打击敌人也是我的特长，可以破坏别人的装备。



职业渗透的性格
◆想扮演正义的英雄角色。
◆不管是身体还是心都想变得很强。

武僧

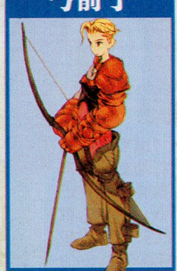
不要小看我！正义的铁拳，想见识一下么？

我的拳头可比铁还硬哦。用"查克拉"可以回复体力，还可以使用各种气功，可以将敌人一拳击溃。攻击回复两者兼备的职业，全队中攻击力最高的职业，我喜欢。



职业渗透的性格
◆无怨无悔的人。
◆悄悄地守护同伴的人。

弓箭手



遭到袭击就麻烦了，还是站远一些的好。

弓箭手身上一定要减轻负担，所以一定要注意体重的管理，我对自己视力有自信。从远处攻击，打倒敌人，找准机会用最大威力进行攻击，一定要百发百中，弹无虚发。



职业渗透的性格
◆喜欢站在高处的人
◆一旦锁定目标，就决不会失败。

龙骑士



能飞的感觉真好，我，可以在天空飞舞！

嗨！使用"跳跃"，飞上天空，把所有的烦恼都抛在脑后。旁人："龙骑士不是骑龙的吗？！"居然被这么小瞧，真是……但不管怎么说全队中我跳跃能力最强。



职业渗透的性格
◆在跳跃中感受男人的浪漫的人。
◆即使不能乘龙，也不会后悔的人。

侍

在下，实在是不知道说什么……（沉默）

……选择这个职业的理由？一直对“空手入白刃”很感兴趣，另外，做自己喜欢的事不好么？虽然我是外国人……这也算男人的浪漫吧，哎？我可不是女的。



职业渗透的性格
- ◆喜欢日本式和风的人。
- ◆想拥有那种高级装备的人。

忍者



使用二刀流的那一刻起，我的人生就改变了

最初的我是一个骑士，右手使剑，左手使盾，有一天，在战场上，我的右手受了伤，只好左手使剑，但却产生了意想不到的结果，这就是变成使用“二刀流”的忍者的职业。



职业渗透的性格
- ◆放弃防守的敌人。
- ◆想成为爬山越谷的达人。

比起体力，还是精神力有自信
想做一个在幕后默默支持的人

魔道士系职业

用尽力气，挥舞武器进行战斗，战场上也不全是这样的，利用战略手段，操纵不输于物理手段的战斗职业也同样存在。还有凌驾物理攻击之上的魔法。虽然同属魔道士系，却有各种各样的形态。有名的有白魔道士，黑魔道士等等，但绝不止这些。

白魔道士

从小，我就梦想着，穿上这白色的法衣。

我从小就体弱多病，经常请白魔道士来为我治病，那白色的法衣令我难以忘怀，所以舍弃了战士的资格，转职成为白魔道士。最近正在修行神圣魔法，好辛苦。



职业渗透的性格
- ◆一句谢谢中，就能感受到幸福。
- ◆希望被敌人叫做“白色恶魔”。

黑魔道士



我可不想做这个职业以前就是那么想的！

年少时，不喜欢黑魔道士，连脸都看不见！，就是这么想。但是，经历了很多以后，现在我认为这就是我的天职。我确实很幼稚，人不是靠脸活着，而是靠实力。



职业渗透的性格
- ◆认为每天的化妆会损害皮肤的女性。
- ◆能预知天气变化的人。

时魔道士



我有个没实现的梦，让很多人有风一样的感觉

我的脚跑得很快哦，在克罗西亚姆4年一次的竞技会上，我绝对能拿到奖牌，但我的膝盖受伤了。不停地哭啊哭，最后我决定，用加速魔法，一定能让大家感到和风赛跑的乐趣。



职业渗透的性格
- ◆认为FF系列就是陨石的人。
- ◆相信“速度取胜=世之真理”的人。

阴阳士



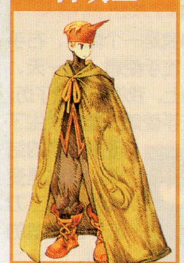
你相信么？真的么？相信很重要啊。

说起“阴阳术”，马上肯定就会有人说“不可靠”。我对那么说的人会怎么想呢？我会在战场上让他爽一下，虽然我的阴阳术很质朴，一点也不华丽，但是中了，肯定够你受的。



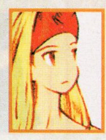
职业渗透的性格
- ◆对东方的奇术有兴趣的人。
- ◆让敌人产生状态异常感兴趣的人。

召唤士



在召唤快被遗忘的时候做给你看华丽的动作！

小时候就一心想成为召唤士，召唤兽们通常都因为有“不是这个世上的东西”而痛苦不已。修行很辛苦，咏唱召唤也费时间，虽然危险，但是在发动的一刹那，感受那种快感。



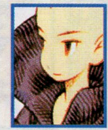
职业渗透的性格
- ◆希望将美感带进战斗的人。
- ◆在战场上不分敌我的人。

算术士



算术是理科，死亡很可怕，但是为什么呢？

从小就喜欢数学，而且很优秀，“5级死亡”，这也太简单了，比起这个，我还是觉得计算经验值和土地的价钱更美，美学很重要，算术就是数字的美学。留了个传统的发型。



职业渗透的性格
- ◆希望不必在乎CT的人。
- ◆不在意进行琐碎的计算的人。

希望拥有个性
想掌握特殊的能力

特殊能力系职业

因为人生只有一次，所以不想虚度——为这样认为的人推荐几个职业，这里的每个职业，都是在战场上绽放异彩，引人注目的。如果转职不影响经验值，那么各位一定要尝试一下，这些不一样的职业所拥有的特殊技能，其中也有男性限定和女性限定的职业。

道具士



魔法，那真是太慢了！疼痛，马上就可以消除

我是个暴脾气，急性子。你让我等着回复吟唱完了，我可受不了。这点上，如果是道术士的话，“啪”一投，马上就治好了，白魔道士？我可没那个兴趣。



职业渗透的性格
- ◆希望快速回避困境的人。
- ◆为了使用道具，肯花血本的人。

话术士



尝试和怪物对话，将世界无限扩展。

对怪物使用“魔兽语”进行谈话，有时候就可以劝诱成功，变成伙伴，这时，情不自禁地想拥抱它一下。哦？胳膊上的烧伤，就是拥抱炸弹的时候，它自爆了。



职业渗透的性格
- ◆希望繁殖怪兽数量的人。
- ◆志愿为怪物王国服务的人。

风水士



让你尝一下自然的力量很难受哦！

对大都市的生活没有兴趣，到底人还是依靠大自然来生存的，在沼地里，或者在烟囱上，我们运用起风水术的话，就会引起很可怕的现象哦。这就是自然之力的威胁。



职业渗透的性格
- ◆相信自然力量的人。
- ◆对不耗费MP没有抵抗力的人。

舞女



女孩子，就算经历一次，也不会损失什么的

呵呵，我成为舞女的理由？这个么，因为“舞蹈”，对敌人全体都有魅力，被大家关注，这就是我想要的。只限女性的职业。将我的旋律通过舞蹈不断传递给大家。



职业渗透的性格
- ◆对容貌和节奏感有自信的女性。
- ◆觉得“战场就是舞台”的人。

吟游诗人



战斗是没有意义的，来听我的歌吧。

歌是一种文化，战争时期，艺术更加重要，我觉得歌声特别适合战场。我对自己歌声的音量很有自信，没有必要用麦克。我的歌，飘进战场上的伙伴耳中，在他们的心里回荡。



职业渗透的性格
- ◆在危险时仍可以用鼻子哼歌的人。
- ◆只愿做个支援型的人。

模仿士



谁说模仿秀就成不了战斗主力。

模仿士，一定要灵巧要有一定的觉悟。没有装备品也敢在战场上溜达，无论是谁的行动都可以模仿。准备模仿陨石魔法，这时，一颗陨石落下来，遭遇了人生中最危险的事。



职业渗透的性格
- ◆即使是在战场上也有颗调皮的心。
- ◆战场和人生都属于上级者的人。

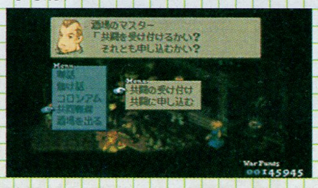
共同战线一切正常 通信战斗准备 新模式觉醒

继之前公开的通信对战，新模式“共同战线”大公开。2台PSP共同享受联机乐趣的模式。

这次对手已经不是强力的敌人，毕竟光凭对决不能充分体验通信的乐趣。“和伙伴一起战斗的喜悦”绝对真实的感觉。

和同伴们一起行动，合力击退敌人。

在酒场的老板那里接受“共同战线”的任务。最多可以三个单位同时出击，自军的拉姆扎和友军的拉姆扎同时出现在战场上，使双管齐下成为可能。



←出击前确认任务内容，然后在战斗中磨练吧。



两人协力战斗

连线战斗的内容居然出现舞女和吟游诗人的乱舞
多彩内容，尽在其中

“共同战线”中为大家准备的内容十分多彩，可以设定只有舞女和吟游诗人为敌人的魅惑的内容，也可以设定敌人为难搞的忍者军团。胜利条件也可以设定成，保护陆行鸟不受伤害等等不一样的内容。最强烈的就是，为高难度任务准备的连战地图，因为直到胜利之前都不能存档，也许要花费大量的时间来战斗。



只有舞女和吟游诗人？

→可以得到很不错的道具哦，伙伴们快来帮忙！



胜利后的报酬

“共同战线”和“竞技场”一样，胜利以后可以得到报酬，和伙伴一起战斗，共同分刮胜利果实吧。而且还有“共同战线”中才能得到的特有道具哦。

FINAL FANTASY

ファイナルファンタジー



PSP	SQUARE ENIX	4月19日
	RPG	1人/3990日元
最终幻想I	存储需要672KB	

新的发现和冒险正在等待你的到来 两个特别迷宫向你挑战！

最终幻想(以下称FF),至今已经被很多的主机移植过,但是本作可以说是其中集大成的一部作品。这次,着重为大家介绍两个引人注目的特殊迷宫,其中有着前所未有的强敌以及难解之谜,对玩过FC上的《FF1》的FAN来说,这也许最好的回报了。

特殊迷宫1：混沌之魂

这个特殊迷宫也曾收录在GBA版的《FF1》中。在本篇中，击败土火水风4个混沌就可以打开与之对应的门。进入其中，越过重重的困难，目标直指最下层。迷宫内沉睡着许多宝藏，但之前必须打败强大的BOSS级敌人。稍不留神就会遭全灭命运的高难度迷宫，进入之前一定要做好准备。



怪物珍兽"まれっしゃ"也登场



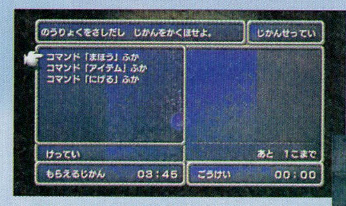
←迷宫内强敌不断，但击败它们就可以得到稀有的物品。



←不光是战斗，还有很多这个迷宫里面特有的情节，绝对有看头儿。

特别迷宫2：时之迷宫

这个是PSP独有的原创特别迷宫。在迷宫内，随着时间的减少，HP会被夺走，能阻止的方法只有献出自己的一部分能力，在这样的不利情况下进行战斗。迷宫中除了各种各样的阻力之外，一旦进入，就只有从最下层才能找到出口，难度非常之高。



↑丧失能力来换取时间，要时刻留意剩下的时间哦。

运用以前的经验全力突破吧！



←要战胜袭来之敌，仅凭强大是不够的，还要有充分的智慧。

FINAL FANTASY II

ファイナルファンタジーII

彻底盘点6月即将发售的《FF2》的世界

PSP	SQUARE ENIX	6月7日
	RPG	1人/3990日元
最终幻想II		容量未定

本作重新描绘的完美画面值得关注！

即使经过了时间的历练 也永远不会退色的《FF2》的世界！

FFII世界的模版

故事是从遭到帝国军袭击的主人公斐里奥尼尔（フリオニール）得到费恩（フィン）菲尔达（ヒルダ）的帮助开始的。冒险者们经过漫长之旅，成为勇士，并拯救了世界。



←↑在冒险中，经历各种战斗，同时也遇到很多不同的人。

充满苦难的勇者之路

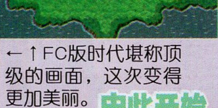
↓→各种原因使得故事一波三折，剧情起伏跌宕。

斐里奥尼尔他们能否拯救世界？

PSP版《FF2》和《FF1》一样，包括画面在内的很多元素都得到了提升。不朽的名作，依靠高超的技术再度复活。本次作品中，依然可以看到很多至今还能打动FAN的心的经典场面。下面就细细地领略一下，这些曾经震撼灵魂的场面吧。

新勇士们的冒险





←↑FC版时代堪称顶级的画面，这次变得更加美丽。

由此开始



注意关键语系统

记住对话中的关键词，在和其他人对话时就可以得到新的帮助，由此扩展道路的系统。



←在这个系统中，揭开深奥的谜题就成为一种乐趣。



结伴踏上广阔的天空之旅

对瓦恩像对哥哥一样爱慕的凯斯和菲罗，再加上在砂海亭首次为瓦恩办理怪物讨伐的依赖事务的多玛基，在本作中作为瓦恩的伙伴登场。三人在《FF12》中虽然不是特别显眼，但是也十分活跃。

一心想成为空贼的魔法少年

Kytes 凯斯

在拉巴纳斯塔商业区一个人坚强生活的孤儿。在《FF12》中，与菲罗一起组成“见习空贼团”。在见到旅途归来的瓦恩之后，受到鼓舞，为了实现成为空贼的梦想，拼命学习魔法。性格直率，好奇心强烈，但又有着深思熟虑，稳重的一面，不会像瓦恩和菲罗一样莽撞。

↑浑身缠绕铠甲的“翼之裁判者”等，作为敌人登场。

熟练驾驭「空中滑板」的活泼少女

Filo 菲罗

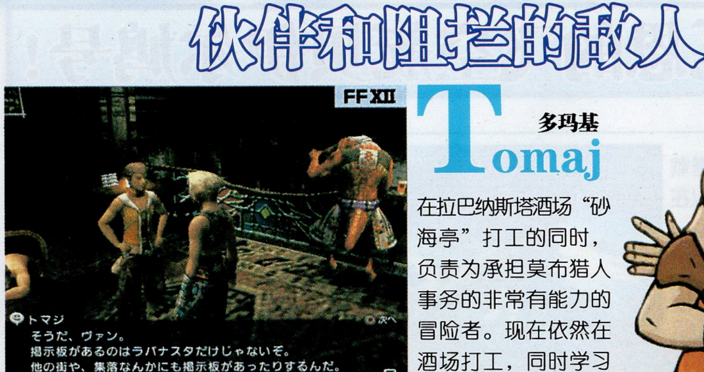
以前战争的伤痛还残留在心底，柔弱的身体承受不了长途跋涉，但是光从外表完全看不出来的阳光活泼少女。和凯斯一样，受到旅途归来的瓦恩的刺激，不断地练习空中滑板的“飞行盗贼”。

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

瓦恩的新朋友和敌人，以及飞空艇内部的情报大公开。更有关于召唤兽的新事件和关于战斗方面的详细说明。

NDS	SQUARE ENIX	4月26日
	RPG	1人/5040日元
	最终幻想XII—亡灵之翼	容量

伙伴和阻拦的敌人



↑多玛基作为朋友，对初出茅庐的瓦恩提出一些建议。这次的服装不会有什么变化吧?

Tomaj 多玛基

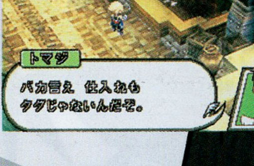
在拉巴纳斯塔酒场“砂海亭”打工的同时，负责为承担莫布猎人事务的非常有能力的冒险者。现在依然在酒场打工，同时学习经商，私底下好像已经攒了不少钱。

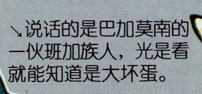
支持瓦恩的情报屋

为了抢夺圣晶石，扰乱了雷姆雷斯和平的人们

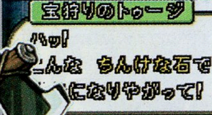
浮游大陆雷姆雷斯，被除了瓦恩之外的很多空贼造访，他们打破了世世代代在这里生活的艾古尔族的平静，他们接受神秘人“翼之裁判者”的命令，要找出这块土地上的圣晶石，这就是他们破坏和平的理由。这些空贼还从“翼之裁判者”手中得到了能够驱使召唤兽的圣石。因此，不仅是瓦恩与空贼们进行着战斗，召唤兽之间也进行着激战。







→空贼们不光是西姆族，还有力量强大的希库族。



↘说话的是巴加莫南的一伙班加族人，光是看就能知道是大坏蛋。





这是瓦恩的飞空艇贝伊尔鸠号！

飞空艇贝伊尔鸠号，实际上是某天突然飞落拉巴纳斯塔街道的幽灵船。在好奇心的驱使下，瓦恩来到船上。飞空艇对瓦恩手中的“古雷巴多斯秘宝”产生反应，自动脱落覆盖在外面的外壳，并引导瓦恩前往浮游大陆。但是，外形和动力装置都不像是伊瓦利斯世界的产物，因此迷雾重重。这艘船原来的乘客究竟是什么人呢？

甲板

贝伊尔鸠号的甲板搭载着召唤兽们，所以可以在甲板直接迎击来犯之敌，通常活跃在这里应敌的，是具有空中飞行能力的琉多和菲罗等人。



↑画面下面的空中部分，只能布置飞行单位。会飞的召唤兽应该也可以。

↑飞空艇上的多玛基的商店，商品不断地进行着更新。

舰桥

在舰桥可以和伙伴说话，获得故事继续向前进行的情报。此外还可以作为接受本篇之外的任务的揭示板，和朋友之间阅读的航海日志。

↓在揭示板上接受怪物讨伐等等。

船舱

贝伊尔鸠号的船舱出奇得大，真不敢相信是在飞空艇的内部。多玛基的商店，帕奈罗的咖啡馆等各种设施一应俱全，规模简直像个小镇。而且，随着故事的进行和完成度的提高，设施和外观也会随之相应变化。

每个角色都可以习得特有的技能



瓦恩　双重攻击

将自己引以为傲的速度运用到剑术中，对敌人一个单位进行两连击的技能。

琉多 跃起

高高飞上天空，落下来对敌人一个单位进行枪突击的龙骑士的传统技能。因为在跃起时，敌人的攻击无用，也可以作为紧急回避来使用。

凯斯　火焰魔法

爆发时可以攻击很多敌人的魔法，很好用的远距离攻击。

班内多 强化之舞

集中精神力进行的舞蹈，对我方的复数人员的魔法进行强化，当然对自己也有效果。

弗兰　乱箭

对敌人一个单位，不断放出箭矢的技能，在远距离能给体力高的敌人很大杀伤。

决定召唤兽性能的六大元素

召唤兽分别属于火、水、雷、土、无、回复六种属性，各属性互相克制，配合3种攻击形态，是对战斗产生影响的重要因素。例如，火属性的召唤兽攻击也全部为火属性，在对付被火属性克制的敌人时，大部分时候都占有优势。但是召唤兽的弱点也各有不同，例如，火属性并不一定被水属性克制等等。总之，属性相克的原则和三种战斗形态，在本作中比较重要。



↑不仅有近接、间接、飞行三种战斗形态，还要考虑到属性的相克，才能顺利地进行战斗。

火 小火龙

攻击形态：间接攻击

乍一看，就跟一小野猪似的，耳朵和尾巴是火焰，从外形上看，以为是近距离的猛将型，其实是吐出火球攻击敌人的远距离间接攻击型，性格出奇的娴静。

水 小水怪

战斗形态：直接

喜欢水的召唤兽，在陆上的时候总是戴着遮阳的帽子，身体则是湿漉漉粘糊糊的。用手蹼对敌人进行攻击，它帽子不会是盛东西的吧？战斗时可别这么胡思乱想。



土 诺姆

等级：1 战斗形态：飞行

酷似蘑菇的精灵。依靠不可思议的孢子之力在宇宙中飞行，看起来很可怜，但不要忘了它毕竟是菌类，而且，据说菌类的攻击可是很疼的哦。

雷 战斗鸟

战斗形态：间接

像小鸡一样的外表，总是戴着不和谐的头盔的召唤兽。有翅膀，看起来好像是个能飞的家伙，其实身体太沉，根本就不能飞。



无 陆行鸟

战斗形态：直接

FF系列的商标级动物，在《FF12》中不只作为移动工具，还作为怪物登场，本作中作为无属性的召唤兽登场，用黄色的嘴不断啄敌人的近接型。也有黑色陆行鸟的串种吧？

回复 小白兔

战斗形态：间接

手持胡萝卜手杖，吟唱回复魔法，因为很小，所以只能使用回复魔法，为了大家拼命地挥动手杖，得到玩家的喜爱，白魔道士风格的衣服也很可爱。

卡班库尔

战斗形态：间接

尖尖的犄角和敏锐的目光让人害怕，但其实是心地善良早睡早起的乖乖幻兽。额头的宝石可以发出光芒，让同伴回复。因为属于2等级，比小白兔性能优异而十分自满。

与召唤兽缔结契约的“认可之环”

阿尔拉乌内和加尔基马塞拉这两个召唤兽在最初就可以使用，但是要得到新的召唤兽就必须得通过“认可之环”，环上由很多圆圈和线组成，圆圈与各召唤兽相对应。消费得到的圣石，就可以缔结契约。所有的召唤兽都在临近的，与圆相连的线上获得，根据路线，可以依次取得召唤兽。但好像也有在特定的条件才能取得的召唤兽。





←有颜色的圆点，表示已经取得的召唤兽，灰色的表示能够取得的召唤兽。

属性和三个等级

伊夫里特一族
可爱的基恩经过中间体伊布利斯，变成强力的伊夫里特。

召唤兽有三个等级

召唤兽设定了等级的概念，分为1~3等级，等级越高能力越强，第三等级的召唤兽只能召唤出一个种类。而且，召唤第三等级的召唤兽需要耗费相当多的“能量”，如果要召唤其他的召唤兽能量就会减少，这点要注意。

等级1 基恩

像雏鸟一样小巧的火之精灵，不断的成长，希望有一天能变成强大的伊夫里特，从整齐的眉毛就能感受到它的意志。攻击是吐出火焰的喷火。

等级3 伊夫里特

基恩时候的可爱已经全无踪影，现如今是集聚烈焰的灼热之王。用强劲的手腕挥出烈炎之拳“地狱的火焰”，将周围的敌人烧个干净。

等级2 伊布利斯

可爱之处内敛，变成伊夫里特的信念逐渐燃烧，还不能放出大范围的火焰技，但是已经可以使出让敌人行动迟缓的强力炎之拳。

等级1 西瓦之女（ベイビーシヴァ）

西瓦夫妇的爱之结晶，西瓦之女。虽然还很年幼，但从她冰冷的眼神中就能感受到魄力。使用冰之魔法，进行远距离的战斗支援。

等级2 西瓦之夫（ダーリンシヴァ）

浮现冰冷笑容的冰之精灵，冰女王西瓦的丈夫，操纵水属性的魔法，用寒冷的手段将敌人的时间静止。感觉他总是跟在妻子的后面，常常被欺负，但如果是那么漂亮的西瓦的话，就是被欺负也认了。

等级3 西瓦

冰精灵的顶点，冷酷的冰女王。手指可以连续放出魔法之外，嘴中可以吐出钻石风尘，有着将敌人的行动一瞬间冻结的威力。因为是冰女王，穿得少也不觉得冷，好兴奋！

西瓦一家
由冰之女王西瓦，丈夫ダーリンシヴァ，女儿ベイビーシヴァ组成了西瓦家族。

PG EXPRESS 新闻报道中心

带给你最新的新闻特报

SCEA 北美的PSP本体价格下调30美元

SCEA在4月3日(当地时间)于北美公布了PSP本体价格下调30美元,降到169.99美元的消息。

PSP在北美自2005年3月开始发售到现在已经两周年了。SCEA为了两周年的到来，将PSP Core Pack(相当于日本国内的普通版，本体加AC电源和电池的基本组合。)的价格下调30美元。

软件方面，在北美广受欢迎的《God of War》也将发售PSP版。

有关日本国内的价格调整，SCE的宣传负责人说："这要应各个市场的情况而定，目前日本没有价格下调的打算。"

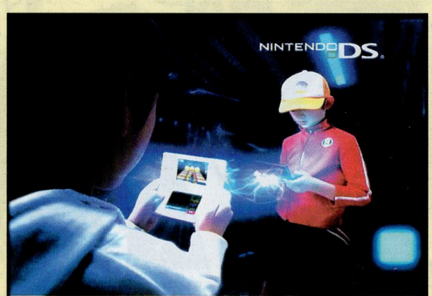
PSP自发售以来在北美的销量很可观，软件方面销售也十分火热。这次的价格调整也是针对北美市场进行的，在日本没有价格下调消息，看来这是和销量有紧密关系的。

此外，本次美版主机的价格下调是否会影响到国内市场，目前也没有明确的消息。



《流星的洛克人》正式大会决定开幕



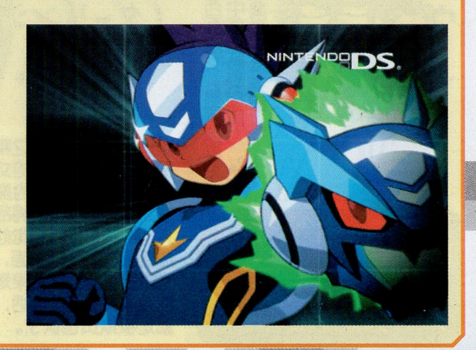


株式会社CAPCOM决定在全国6个地方依次开幕NDS用动作游戏《流星的洛克人》的正式大会"WAVE MASTERS 2007春季大会"。

"WAVE MASTERS 2007春季大会"是使用《流星的洛克人》进行比赛的CAPCOM正式游戏大会。比赛分为3种，分别是只有小学生才能参加的和面向新手的、以及没有年龄限制的。BEGINNER CLASS是面向初心者的大会，只有在这个大会才准备了游戏软件，没有《流星的洛克人》的玩家也可以参加。

另外，"WAVE MASTERS CLASS"的优胜者可以参加于夏天开幕、决定日本第一的WAVE MASTERS决胜大会。

此外，大会当天还会设有面向初心者的体验展台以及正在开发中的最新作《洛克人ZX ADVENT》的试玩展台。



S-E发表《S E Party2007》的具体内容

SQUARE ENIX PARTY 2007



株式会社S-E发表了将于5月12日。13日开幕的《S E Party2007》的具体内容。

12日的内容是:11点公布新作题名,1点是《勇者斗恶龙 怪兽战斗》的有奖展台。

新作题名将邀请宫野真守、生天目仁美、浪川大辅、水树奈奈等声优，以及主题曲演唱歌手2组等。新作的详细内容将于日后发表。

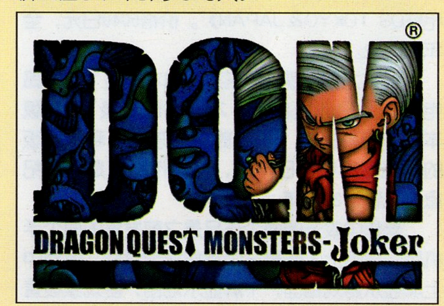
《勇者斗恶龙 怪兽战斗》的有奖展台就是今夏预定上市的街机用卡片游戏《勇者斗恶龙怪兽战斗》的展台。出演者将印在T恤上，于当日正式场合发表。

5月13日11点开始《勇者斗恶龙 假面女王与镜之塔》的专场。1点开始第一回《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》S-E正式比赛“Great Masters'GP”勇者大会，4点开始《漂流的蓝兰岛》的专题展台。

《勇者斗恶龙 假面女王与镜之塔》的专场是2007年春季预定发售的WII《勇者斗恶龙 剑》的声优谈话会。出演者是声优木下亚由美和松田贤二。预定公布最新未公开的片段以及收录秘话等内容。

第一回《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》S-E正式大会“Great Masters'GP”勇者大会是从3月开始的各地区预选赛中取胜的玩家门的初次正式决胜大会。解说是同作的监制犬冢太一和特约嘉宾掘井雄二。

《漂流的蓝兰岛》在同社的杂志《少年月刊GANGAN》上连载，并且于4月制作成了动画播映。专场请来了出演动画的声优，崛江由衣、高桥美佳子、千叶纱子等人。



《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》大赛东京地区预选开幕

S.E于4月8日在新宿文化馆举办了《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》的比赛大会，名为“Great Masters'GP”。

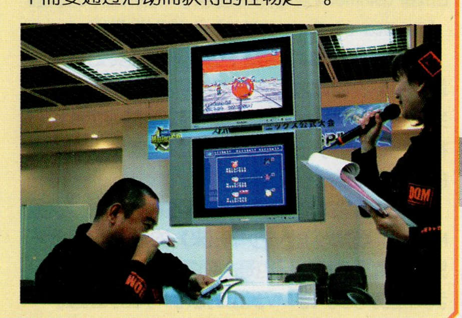
东京地区的预选赛分为上下午两部分，分别有50名参赛选手，其中以与父母一同前来的小学生居多。

预选赛每人各自出场4回，胜数高的人晋级决胜淘汰赛。预选赛和决胜淘汰赛可以变更怪物。但是一队中禁止有2只以上的同种族怪物。不可以为怪物装备武器。

预选赛是AI的自动作战，无法对怪物下达指令，所以培养计划、花费时间以及与对方怪物的相性对作战都有直接影响。决胜淘汰赛则可以对怪物下达各种指令，所以个人的操作对胜败有着直接的影响。

上下午的优胜者都与犬冢监制进行了比赛。上午圈中犬冢监制使用了是对方攻击无效化的怪物获得了胜利，但是下午由于自己的判断失误导致了作战失败。

最后，大会在轻松愉快的气氛中结束了，还为优胜者颁发了特殊怪物“雷蒂斯”，这也是3个需要通过活动而获得的怪物之一。



DS《桃太郎电铁DS 东京＆日本》发售日公布



HUDSON将于4月26日发售DS游戏《桃太郎电铁DS TOKYO＆JAPAN》。价格5040日元，全年龄对象。

《桃太郎电铁DS 东京＆日本》是《桃太郎电铁》系列的最新作。本作同时收录了2各版本——首都圈的《桃太郎电铁东京》和全国版的《桃太郎电铁日本》，本次作品也是为了纪念《桃铁》20周年。

新作中收录的两个作品是之前发售的两个手机版，实际上本作是一个合集复刻游戏。游戏中上屏显示游戏画面，下屏显示地图，使玩家很直接地看到自己所在的位置，十分便利。

通信对战最大3人，最长30年，还可以中断保存。还有可以用触摸笔玩的迷你游戏，共有5个，分别是在日本的白地图上选择指定的都道府县的《县TOUCH！》，介绍日本地理的《地理问答!》、《怎么读地名》、《贫乏神游戏》。除了联机通信外，还可以支持单机多人游戏。由于是回合制的游戏，几个人传着玩也不会感觉不方便。

这次还追加了数个新要素——新角色、新物件车站、以及很受关注的贫乏神的新恶行、新形态等。

《桃太郎电铁》系列是在日本人气很高的桌面大富翁类游戏，至今已经推出了20多部作品，其中登陆过GB、GBA平台。游戏风格轻松搞笑，给玩家留下了很深的印象，这次作品作为NDS上第一作，很受玩家期待。这次还发售了《桃太郎电铁》的限定版NDSL，在外壳上印有桃太郎电铁字样，以及游戏中人物头像。

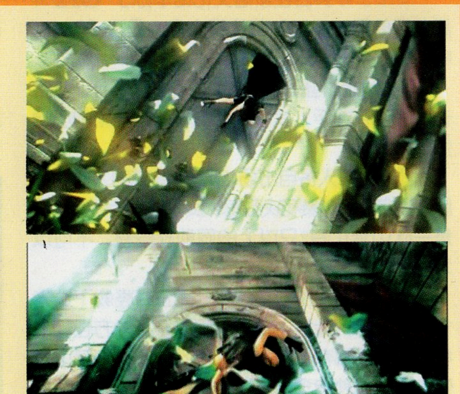


SE胜诉!法院宣判韩新曲侵权《FF7AC》

著名游戏公司Square Enix曾起诉韩国Fantom Entertainment公司制作的新MV内容涉嫌抄袭电影《最终幻想VII 少年归来》，现在本案终于有了定论。韩国地方法院于4月7日宣判，禁止Fantom Entertainment公司为韩国歌手Ivy所制作的歌曲《Sonata of Temptation》上映以及散发。

这首歌曲MV的导演十分喜欢《最终幻想VII少年归来》，因此才决定在自己所拍摄的MV中以写实的手法对《最终幻想VII少年归来》的一个片段进行模仿。他本人表示这是对于原作制作人和导演的一种敬意的表达方式。

在法院宣判之后，该导演向媒体表示：“这段MV是对《最终幻想VII少年归来》的致敬作品，我不知道就算是致敬作品也是必须得到原作者同意的。我对全身心投入了MV演出的歌手Ivy表示歉意。”



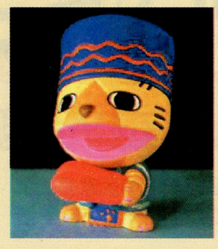
《怪物猎人P2nd》地区大赛奖品公布



《怪物猎人2nd》的正式比赛大会“怪物猎人FESTA”的地区大会详细内容决定了。比赛导入了训练所新系统“挑战クエスト”。比赛以完成任务的时间为标准,最快的将获得最强猎人的称号。

这次还公布了颁发给地区大会优胜队伍的奖品。将向优胜的8支队伍赠送“猎魂T恤”，向参加决胜大会的队伍赠送“壁挂”。此外，在6月10日开幕的决胜大会上取胜的队伍将获得特别奖赏。

另外，对那些没能参加地区大会的人也有礼物！每个会场都有各自限定的礼物赠送，数量有限，先到先得！





《怪物猎人P2nd》最新任务提供下载



自4月6日提供了两款最新任务后，在4月13日官方又提供了两款任务。玩家可以通过无线网卡来下载新任务，也可以通过无线网络热点下载。

这次的两款任务一个是《大怪鸟之岚》，一个是《怪物猎人 FESTA01》。《大怪鸟之岚》和《怪物猎人P》中的不同，不是在大斗技场中打，而是在密林中，是下位3星任务。《怪物猎人FESTA01》是官方提供的训练所挑战任务，任务的内容是雪山轰龙讨伐，最多两人进行，报酬中有“狩人券”。这个任务也是这次《怪物猎人FESTA》大会的竞赛项目，大家多多练习吧。



NDS版《战火兄弟连》公布推出

《战火兄弟连》在PC和家用机上都是非常知名的作品。游戏以二战为背景，用射击类型来表现战斗。《战火兄弟连》首次登陆NDS平台，游戏类型是第三人称视点射击，画面质量十分不错。

本作的操作也将对应触笔，虽然目前还没有公开详细的操作方式，但应该是可以使用触笔来进行准星移动的操作。游戏中有16个联机任务和16个单机任务，联机任务最多支持4名玩家，一定十分爽快。

目前游戏的发售日暂定为2007年夏，让我们拭目以待吧。







话题1 你认为游戏对于掌机部分的薄弱制作有什么看法?

●要看重质的玩家多，还是重量的玩家多。个人认为，质关重要。（紫色皮卡丘——三栖人论坛）

●游戏的质量很重要！（Pablo——三栖人论坛）还是对掌机不重视，好的游戏都拿到家用机上面了！（张强，18岁）

●也许还是时间问题，慢慢就会对掌机平台重视了。（张闯，16岁）

●希望掌机平台的明天会更好，掌机上大作多多。（陈红，15岁）

●还是要看厂商用不用心，你看NDS上面的一些作品多么优秀啊。比如好玩的应援团系列，还有即将推出的赛尔达传说DS版，虽然现在一些游戏很烂，但是相信以后大作会更多的。（李惠云，16岁）

●时间能够证明一切，现在感觉一些厂商把重心都放在了家用机平台上，还是不太重视掌机，相信以后会好起来的。（刘云飞，16岁）

●没办法！人家就没把这一块当成卖点，不过以前自从EA宣布支持DS后质量上升了。（poke888——三栖人论坛）

●是不是因为现在厂商还没有把制作重心放在掌机上面啊?（刘怀志，18岁）

●不会啊！怪物猎人2ndPSP版本就很优秀啊，哪个平台上都有不好的游戏，没有十全十美的主机。（王强，23岁）

话题2 你认为PSP模拟器的用途是否强于PSP本身?

●PSP模拟器的功能无法超出PSP实体机本身的。（Pablo——三栖人论坛）

●有人吃鸡只吃鸡肋的吗?（崇拜约书亚——三栖人论坛）

●PSP是模拟器专用机吗?（Pablo——三栖人论坛）

●自从有了PS模拟器之后我的小P终于从长时间的睡眠中苏醒了。（李芸，17岁）

●模拟器只是一个附属品，相信以后PSP游戏的制作会越来越优秀。（潘彩云，18岁）

●我现在利用休息时间只玩模拟器，PSP的游戏实在没什么意思。（王建新，22岁）

●小P的附属功能现在确实远远超于其本身。（张海，20岁）

●PSP模拟器明明只是一个附属品，玩PSP本身的游戏才是王道。（韩国雨，18岁）

●现在PSP的模拟器确实要比PSP游戏好玩多了，最新的PS模拟器什么时候出啊?（李明，15岁）

●PSP的模拟器又出了好多啊，这下子PSP又有的玩了。（王敬初，18岁）

●PSP真是一个好机器，又有模拟器又有这么多好游戏，没有谁比谁强它们缺一不可哦。（小雨，17岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可再次发表，本期命题征集：

1、你希望什么样的作品能够登陆掌机平台?

2、你认为NDS和PSP的游戏作品哪个更适合用来进行联机游戏?

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或者发到我们论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收。

论坛地址：www.magiczone.cn

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏单周销量榜

新上榜的数码宝贝两款新作靠着动画版的超人气登上榜首，可爱的宝贝们人气依然不减。

2007年3月26日-4月1日 TOP 10

本次榜位前两名都让新作占据，文字大辞典继续热卖中，此次的销量榜让BANDAI NAMCO出尽了风头。

1 DS NEW 数码宝贝阳光/月光

●BANDAI NAMCO ●RPG ●2007.3.29



单周销量：72308

累计销量：72308

400多种数码宝贝登场，全新的要素数码之家可以方便地确认情报。

2 DS NEW 大人的英语训练DS

●任天堂 ●ACT ●2007.3.29



单周销量：50103

累计销量：50103

新上榜就挤入前三名，针对大人的英语训练系列最新作。

3 DS ↓ 文字大辞典DS

●BANDAI NAMCO ●PUZ ●2007.3.15



单周销量：43170

累计销量：182462

有趣又能帮助学习的文字大辞典DS，继续热卖。

4 DS → 雷顿教授和不可思议的小镇

●LEVEL5 ●AVG ●2007.2.15



单周销量：42958

累计销量：394156

连续占据榜位第四名的雷顿教授最终能否突破50万？

5 DS NEW 宠物蛋集合！寻找彩虹

●BANDAI NAMCO ●RPG ●2007.3.29



单周销量：37929

累计销量：37929

宠物蛋系列首次以RPG形态登场就获得了一定的支持者。

6 DS ↓ 耀西岛DS

●任天堂 ●ACT ●2007.3.8



单周销量：37722

累计销量：493113

任天堂的人气游戏，日版很快就会突破50万。

7 DS ↓ 怪物猎人P 2ND

●CAPCOM ●ACT ●2007.2.22



单周销量：26987

累计销量：1122186

虽然是品质作品但也要逐渐滑落下榜，希望能够一直保持长卖趋势。

8 DS ↓ 新超级马里奥兄弟

●任天堂 ●ACT ●2006.5.25



单周销量：26913

累计销量：4304011

大人气游戏作品，长卖趋势仍然良好。

9 DS ↓ 口袋妖怪 钻石/珍珠

●任天堂 ●RPG ●2006.9.28



单周销量：24641

累计销量：4974502

怪物级别作品，很快就要突破500万大关。

10 DS ↓ 七龙珠 遥远的悟空传说

●BANDAI NAMCO ●RPG ●2007.3.21

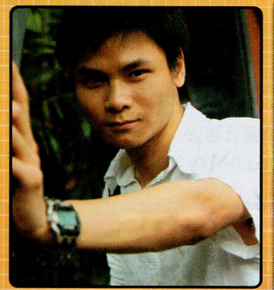


单周销量：22336

累计销量：84546

FC时代经典的卡片作品回归，NDS版将老玩家再次唤回。

NEO再出新品 首次搭载轴感应



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

据传神游IDSL黑色即将上市

近日网络上风传iQue内部人士宣称近期神游即将推出黑色版，这一颜色为广大玩家所期盼了许久，现在终于有了具体的消息。

以往市面上出现的黑色DSL都是水货，从最初的欧版NDSL到后来的美版、韩国版、台版、日版，货源和价格都不稳定，所以国内玩家强烈期盼黑色版本DSL的出现，神游公司现在已经预备好了出货，预计能在五一黄金周前上架与国内广大玩家见面。目前，行货版iDSL已包含水晶白、珐琅青、珠光红。而新版本喷射黑iDSL将是第四款在国内上市的iDSL主机，价格方面将与其他色彩持平。



DS-Xtreme 16G版本发售

DS-Xtreme，这款贵族产品，在发布之处就以高价闻名于世，如今终于推出了16Gb的版本，然而同样是价格可以吓到一片人。

如果只买一片，那么就是125美元，相当于人民币1000元，如果是你，会买它吗？

我觉得，如果不是因为价格高，DS-X在国内其实真的能火一把的，毕竟它在硬件上讲是好东西！



国人开发的NDS模拟器LJDS发布

近日网络上出现了一款国内玩家along开发的NDS模拟器，该模拟器的出现宣告了国人在NDS模拟界的地位，试用了一下，速度很不错，以下是开发者说明：

下载后解开压缩包，三个文件必须放在一个目录下。

点击启动ljds.exe后，点file->open装载.nds文件（不支持zip），然后点主界面右下角"Run"按钮运行。游戏后会自动生成.sav存盘。

如果运行ljds.exe提示缺d3dx9_31.dll，那么你需要安装最新版本的directx9，或者直接网上搜索下载d3dx9_31.dll放入windows\system32目录

默认情况下模拟器将全速运行，通常将会比NDS游戏机快。看看你的显示窗口标题栏fps数是多少，NDS硬件是60fps。主界面右边中部的“limit 60fps”勾选以后模拟器将自动调整到60fps运行，尽量接近NDS硬件速度。

现在只确定支持一个游戏，0034-Zoo Keeper(U)(GBXR).nds

触摸屏直接鼠标点击显示窗口下屏。

键盘输入：

十字键：WSAD

按钮：J,K,U,I,Y,O

select：1

start：2

游戏中望远镜使用无法正常显示，左边的时间条好像也有点不对，NDS不在，暂时没法调试。

无声音，无wifi多人游戏！

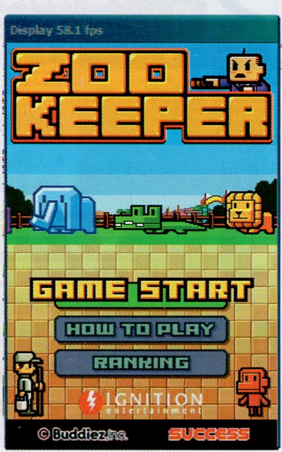
欢迎大家帮忙测试并提出意见建议。

更多游戏支持开发中！！

让我们感谢作者能够为国人争气，期待他的下一版本发布！

如需下载，请到：

http://space.yyjoy.com/index.php/2/action_viewspace_itemid_3560.html



Neoflash新产品MK-6将搭载轴感应技术

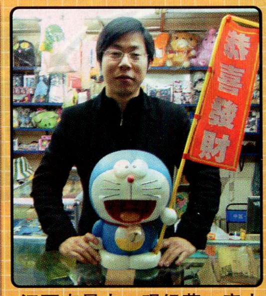
Neoflash是全球首家推出NDS烧录卡的厂商，近期他们发布了新产品MK6-MOTION，据悉该产品搭载了最新“轴感应”技术，就如Wii和PS3手柄一样

- 支持所有型号NDS及NDSL主机
- 内置16M闪存(内核)及2M缓存
- 内建可编程数据库
- 支持自动睡眠模式
- 对应四轴功能：X、Y、Z三轴加速感应、R左右倾斜感应
- 采用EEPROM存档芯片

岑嘉濠 我是第一次寄过来的，我认识PG才不久，但我真的很喜欢看，所以请你们给我NDSL。
读者资料 男，16，广东省东莞市石龙镇绿化东路278号，523320

严俊专栏

PSP官方降价 国内尚无反应



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

近期掌机市场出奇的火爆，可以说是盛况空前啊，这半个月几乎是每天都有购机者，我大致计算了一下，单PSP的周销量至少是两位数起。上期给大家介绍的韩国豪华版机器一经面市即受到玩家的一致追捧，看来对于原生1.5X版本的机器大多数玩家还是抱有非常的好感。就现阶段而言这批货暂时供货还比较正常，但难保哪天总会一销而空的，还是那句老话，要买赶紧，过了这村就没这店了。另外还有一则特大喜讯通报给大家，PSP发售两年多官方首次宣布降价了，而且降幅高达15%，从原先的199.99美元调整为169.99美元。恐怕这也是索尼不得已而为的策略，一直以来的被动被逼吹响了价格战的号角，希望以此带动PSP在全球范围内低靡的销售势头。在国外PSP远不及NDSL好卖已经是不争的事实，远的不说，现在韩国居然还有1.5X版本的老机器就是铁证，日本市场主机销量榜上PSP更是常年连NDSL的零头都难达到。相反在我们国内PSP却远远比NDSL要受欢迎，这其实也不是没有道理，按照我个人的理解，在其他发达国家，数码产品对玩家来说并不算什么很大的开销。说的直白一点，MP4这东西人家早就不稀奇了，但我们的玩家恐怕还在考虑看电影的问题，所以至少有一半的PSP购买者是抱着购买一台MP4的心态，而人家是抱着购买一台真正好玩有趣的游戏机的想法，最终选择几何?这正是问题关键。

言归正传，这次官方降价之后，国内市场什么时候可以真正响应? 恐怕还要再过一段时间，至少是十天以前降价消息就放出了，截至到今天PSP的批发价也丝毫没有任何的降价趋势。当然了，降价是迟早的事情，只不过要先等国内水货商手头的机器清空才行。另外，即便是降价也只是硬降机单方面而已，众所周知现在新出厂的机器系统都更新到了3.10了，而软降程序目前只支持到3.03系统。所以国内的软降机基本不会受官方降价的影响，除非是新版软降程序推出之后才会统一价格，就目前的情况来看暂时没有任何消息指出新版软降程序有开发计划，那么在短时期内，软降机的行情只能是稳中有升。所以，我建议有计划购机的玩家还是不要再等待了，早买早享受是真理。

记忆棒方面大致和上期的走势差不多，2G棒继续涨价，其中高速棒的零售价已经快突破两百大关了，性价比全无。近期购机的玩家绝大多数选择了4G低速棒，有的甚至是一口气入手2条，一部分购买了4G高速棒，购买2G棒的绝无仅有。另外2G低速棒与高速棒的差价仅仅只有十元，几乎已经淘汰出市场了。另外，现在PSP配件的造假技术又有新突破，日前1800毫安原配高仿电池已经上市，以前通过产地来识别电池原组的方法正式宣告失效。高仿电池从外观上看已经和原装电池非常接近，不是内行人士把两种电池放在一起对比，是绝对看不出个中奥妙的。现在这批假冒电池已经大量流入市场，很多卖店开始采用，诸位购机务必到信誉好的店，千万不要贪图一时便宜吃了暗亏。

与PSP销售火爆的一片大好形势相比之下，近期iDSL的销售情况就有些凄惨了。也不知道是不是受长期断货的影响，现在iDSL恢复正常供货很长时间了，依然乏人问津，莫非是大家都失去耐心转而去购买PSP了吗? 无奈之下，在此我就再向大家重申一下吧，现在行货主机已经到货了，想购买的玩家快出手吧。但愿接下来的一波大作能带动机器的销量，就看逆转4的了，千万别告诉我下期还是无人问啊，身为任饭的我会疯掉的。上期提到的假R4卡在市面上几乎已经到了肆无忌惮的地步，经调查至少是我所在的市场十块R4就有八块是假卡，今后大家购卡要格外小心了。

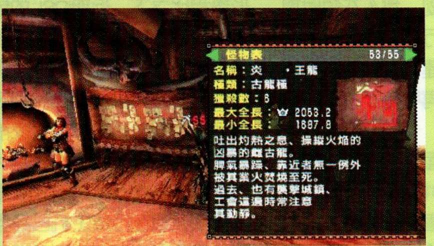
PSP	1500
iDSL	1200
小神游SP	670
翻新GBA	330
翻新SP	450

PG 汉·化·情·报

PSP怪物猎人2nd汉化版1.00发布！

经过长时间的不断修正，CG汉化组所汉化的《怪物猎人2nd》已经逐渐接近于完美，CG汉化组最近放出了最新的1.0汉化补丁。





制作人：Crainy

感谢：炽天使之翼、冥夜の羽翼 改改 willow、winnerzero、五色云、sgz1215、6月天下、cj19870525、xz_04、showtimeol kjwei 、starrytale、凌晓路、fxx1314、danny0816以上会员提出的问题。

特别感谢：炽天使之翼的亲切帮助

今天本来要做1.0的新版补丁，顺便把需要修正的那些小错误改了，刚打开CG的FTP进入PSP的游戏目录后我呆了。

鱼大又一次清理了FTP，怪物日文版的原版ISO不见了。由于补丁需要日文原版对比，所以……暂时只能放给大家与昨天ISO一样的1.0版本了在这里对大家说抱歉。我们会继续完美怪物2的，直到真正的完美，不过短时间内不会更新，BUG会在第3次润色时候更新1.0先是中点，但不会是终点。

论坛地址：http://www1.cngba.com/thread-16654296-1-1.html

PSP《大航海时代IV》1.00完美简体汉化版启航！

《大航海时代4 Rota Nova》经历了长时间的汉化工作后，终于在3月26日宣布完成，这次的汉化工作是由一些大航海时代爱好者所共同完成的。下面特地放出他们在汉化完成之际所放出的汉化声明。

欢迎使用《大航海时代IV ~Rota Nova~》汉化补丁V1.00，本汉化补丁由一群大航海爱好者为 广大PSP玩家诚意奉献。

汉化成员名单：

文本：aTen　Wangle1986　Kingids1　小菜　梧榆

美工：aTenEZ

测试：木棉Z　RONIN　Foollong

汉化完成度：100%

版本：简体中文

经过漫长的时间攻克重重难关，这个游戏的汉化圆满完成了。此次汉化的文字资源约2M，图片资源数份。文本资源大量参考了PC大航海时代4威力加强版的文本，同时纠正了部分PC版中翻译不准确的地方，也使人物的说话方式和对物品的描述方式符合中国人的习惯。PSP版新增内容经过讨论而完成 ，努力做到清晰通顺。想要在PSP上面重温此作的朋友可以去试一试。游戏由www.cngba.com论坛首发。





Gameloft网球公开赛2007



手机游戏大厂gameloft发布了最新的网球游戏，名字就叫做《gameloft网球公开赛2007》。在这个游戏中你将会和莱登一起在职业网球运动的冲刺下并且将目标定为世界第一。不停地在赛季中训练以保持最佳状态。在世界各地不停奔走，从纽约到巴黎，参加网球大型竞赛和其他顶尖选手一较高下。但是如果您想要夺得最终的荣耀，您就得在球场上发挥所长，但最重要的是，在竞赛的最后一分钟千万不要颤抖。

游戏的手感很优秀，虽然游戏使用java制作但是仍然流畅十足，手机键盘上的1——9个拨号键各自对应一个击球的路线，同时还支持操纵杆。游戏中还有一个角色育成模式，在里面玩家可以建立自己独有的角色对他进行各种各样的训练从而对抗世界上网坛好手，在比赛中提升自己的世界排名。Symbian系统上优秀的手机游戏，难得的精品之作。

长沙太极游戏制作组成立于二零零四年，由业内资深制作人员田煜与谢晓锋担纲开发核心。

团队历经两年发展，先后加入五位生力军,并于其间启动了数款原创游戏作品的研发，涉及各个热门类型，可谓身经百战。

今时今日，长沙太极团队已度过磨合期，愈加成熟团结，制作实力与日俱增，并以振兴中国游戏业为己任，坚持开发精品游戏作品为团队宗旨。

长沙太极游戏制作组为您送上的原创FTG《英雄》，这是太极游戏制作组经历一年多的制作终于完成了Symbian系统上的首部格斗游戏作品《英雄》，作为手机格斗游戏来说，良好地利用了手机上的按键，招式使用很简化，方便玩家流畅游戏。最受人期待的功能就是可以上传自己的游戏分数和其他玩家一较高下。









以追求“究极的动作游戏”为目标的《忍者外传》系列又出新作了，这次将要在DS上卷起忍者的旋风！令人无比惊讶的是，作为一款动作游戏，本作几乎所有的操作都只用一枝触笔来完成。用触笔点屏幕上的某处，主角隼龙就会向那里移动，快速双击屏幕就会做出跳跃的动作，在滞空状态下点触屏幕上的敌人，隼龙就会发出手里剑攻击，仅仅只用一枝触笔就能做出如此流畅的动作。另外如果仔细观察的话，会发现本作要把DS竖起来玩，这对动作游戏来说是很大的创新啊。

世界观设定沿袭系列作品

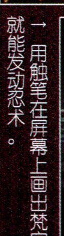
本作的世界观设定与《忍者外传Σ》系列的作品是一致的，故事剧情则不同于其它机种的作品，游戏中有很多漫画式的分镜画面，用于描述特殊事件。



格挡以外的动作全部使用触笔

←漫画分镜一样的事件表述，让玩家投入度大大提高。

→主角仍然是隼龙，他对DS这个新平台感到吃惊。



→用触笔在屏幕上画出梵字，就能发动忍术。



战斗中各式各样的动作与隼龙要打倒的对手介绍

接下来是对值得关注的触笔操作进行介绍，用触笔能做出怎样的连续技呢？在下一页还有敌方人物的介绍哦。



挑空攻击

用触笔从下向上划动就能将敌人挑到空中，可以将其作为连续攻击的起点。

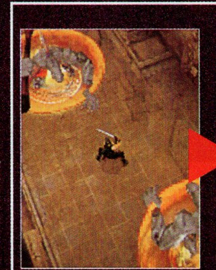
在空中发出手里剑

快速双击屏幕就能让隼龙跳起来，空中点触敌人就能投掷手里剑。

强力斩击引发冲击波



对着地面发动强力的斩击后，就能产生大范围攻击的冲击波。







从敌人头上发动斩击

利用跳跃回避攻击，然后发动斩击就可以给予敌人重创。

游戏主角隼龙和谜之女忍者

左边身穿黑衣的就是游戏主角——“隼流忍术”的年轻继承人隼龙，本次公开的形象是非常罕见的取下了面具之后的隼龙。隼龙旁边的年轻女性是目前还没有公布详情的谜之女忍者，她应该会担当重要的角色吧？

女忍者表情集

通过输入梵字发动忍术

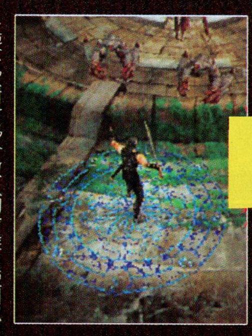
除了前面介绍的各种体术动作之外，发动忍术攻击也是用触笔来进行的。通常情况下右屏幕显示的是主角行动和战斗的场地，当发动忍术时，右屏幕会切换成其它画面，画面上显示出梵字的形状，用触笔沿着梵字准确地描画一遍就能发动忍术了。梵字下方的红色槽也许是时间限制槽吧？



←右屏幕上是梵字的形状，白色部分是已经描画出来的部分，而左屏幕上是隼龙诵咒的样子。



→要一次对付多个敌人的时候，使用忍术是不错的选择，接下来会切换画面。



输入梵字



引导火球攻击敌人

成功输入梵字之后就能发动火之忍术，隼龙头上出现巨大的火球，用触笔引导火球飞向敌人，就能对面前的敌人进行攻击，被火球砸个正着的敌人会受到巨大的伤害。

那些强敌再度向玩家发起袭击

在《忍者外传》系列中一直像山一样屹立于玩家与隼龙面前的强敌又再度出现了，本次介绍的敌方角色是《忍者外传Black》中登场过的太古代重鬼卿姐妹尼可和伊修塔洛斯，这些强大而残暴的敌人会跟以前一样难对付吧。

另外在游戏里的BOSS战里会有丰富的镜头距离变化，当走近BOSS时，镜头会自动拉近，占据了几乎整个屏幕的BOSS看起来很有魄力。



从太古开始就统治着魔界的最高位魔神，目标是复活神圣皇帝。

尼可的妹妹，拥有压倒性力量的太古代重鬼卿，本作中会揭露她们的秘密吗？



地蜘蛛一族的咒术师，在伊修塔洛斯的支配下，向隼之里发动了袭击。

《忍者外传》制作人板垣伴信访谈



TEMCO公司的社员，Team NINJA的领导人，代表作为《死或生》系列以及《忍者外传Black》等。

为掌机开发软件是新挑战

——Team NINJA为DS开发软件的原因是什么？

板垣：我们至今为止为家用机开发过很多游戏，格斗游戏、动作游戏和《DOA沙滩排球》系列这样的谜之游戏（笑），接下来要尝试什么挑战呢？我们从来没有做过掌机游戏，所以就带着“本作就是新的挑战”的心情来开始制作。实际上我们以前也考虑过做掌机游戏，当时为了给PSP还是DS开发游戏这个问题而苦恼，最后由于DS触笔的特殊性而让我们做好决定。就像为家用机做游戏就要追求表现出家用机的优点来那样，我们也会突出掌机的特点的。

——用触笔直接攻击敌人这种独特的动作，是怎么产生这样的想法呢？

板垣：并不是什么突然产生的点子（笑），决定为DS制作游戏的时候就打算要这么做了。

——游戏中所有操作都只用触笔来进行吗？

板垣：是的，除了格挡不得不用按键之外，其它动作都是用触笔完成的，连三角跳这样的动作也只要用触笔点屏幕就行了。比如隼龙在墙壁上行走时投掷手里剑这样的动作，是只有触笔才能做出来的，还有急速下降时用剑斩击敌人的动作也是。本作里有很多只用触笔才能做出来的动作，家用机游戏是做不出来的。

——忍术也是用触笔发动的吧？

板垣：是的，忍术通过用触笔书写梵字来发动。虽然最初我们设想的是书写汉字，但是这对海外玩家来说就太困难了。另外当忍术发动时在画面上用触笔划动，就能使忍术的威力上升，这跟积攒经验值升级让忍术威力提高的方式不同，用自己的动作来强化忍术的方式要更加直接的多。

DS版游戏中有新人物出现

——游戏里有新的人物吗？

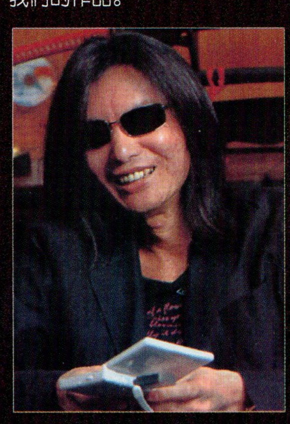
板垣：会有新人物出现的，包括为了今后的作品做铺垫的人物，隼龙的徒弟当然也会出现，另外还有跟隼龙进行同样修行的女性角色。

——她是隼龙的同伴吗？

板垣：嗯，她最初是在教学操作中出现的。因为本作中使用触笔的新操作方法很多，所以设定练习模式是很有必要的，为了能熟练使用超级忍者隼龙，必须先在女忍者这里练习操作。练习模式的大致印象，就像是按照隼龙所写的书来进行动作练习一样，当然，女忍者也会在练习模式以外的部分出现。

——现在的开发进行度有多少了？

板垣：大约30%吧，基本设定都已经能实现了，剩下的就是把细节部分一一加进去。各位玩家，今年内一定会把游戏送到你们手中的。这款作品是100%的纯粹动作游戏，请各位喜爱正统动作游戏的玩家期待我们的作品。



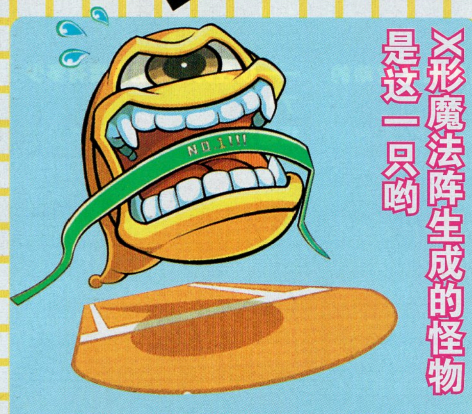


10周年纪念主题登陆DS

《怪物农场》是非常特别的SLG游戏，特点是用音乐CD来生成怪物，这个系列的初代是PS平台的，根据游戏中的提示按下开仓键，放入任意的音乐CD，就能生成新的怪物了，让培养出来的怪物参加战斗。后来《怪物农场》还出过手机版，用摄像头拍摄来生成怪物，而如今这个系列又登陆DS了，这次是支持语音的哟！

通过描绘魔法阵和念诵咒文生成怪物





X形魔法阵生成的怪物是这一只哟

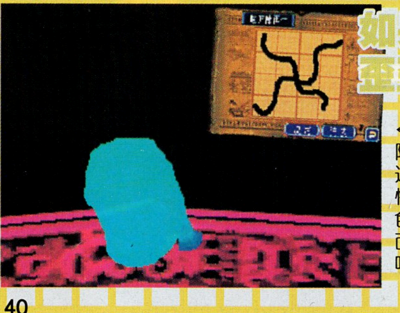
系列每一作都有的代表怪物，性格非常唯利是图，本作中会不会变本加厉呢？

NDS	TECMO	2007.07.12
	SLG	1-2人/5040日元
怪物农场DS		容量未定

育成游戏《怪物农场》系列新作公布了！本作灵活运用了DS的多项机能，使怪物诞生系统变得更加丰富多彩富于变化。玩家可以描绘各种魔法阵、对着麦克风来念诵咒文，通过这些方式来生成新的怪物，还可以将使用GBA卡带与DS卡带的联动来生成怪物哦！

使用魔法阵能够生成超过50种的怪物，发挥你的想象力，画出各种各样的图形来吧！五星形、螺旋形、樱花形，甚至国际象棋棋盘那样的图形也是可以生成怪物的哟！此外有些怪物还需要特殊条件，不是光画出魔法阵就能诞生的。

如果画的歪歪扭扭



←在画X形魔法阵时如果画成这样，生成的怪物是全身蓝色的，算是上面那种的亚种吧……

还有需要特殊条件的怪物





念出咒文

对着麦克风轻轻



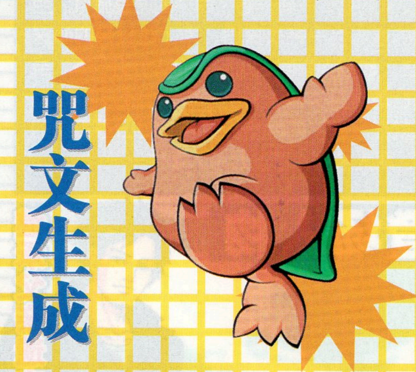
←根据玩家使用语言种类的不同，有些语言是不会被识别为咒文的。

对着麦克风念出咒文来使新的怪物诞生的方式就是咒文生成，例如对着麦克风说“甘いおもちの名前”的话，就会有莫奇诞生哟！咒文的种类决定了生成的怪物，世界上有很多种语言词汇，你能找出全部的咒文来吗？

新怪物莫奇诞生！



咒文生成

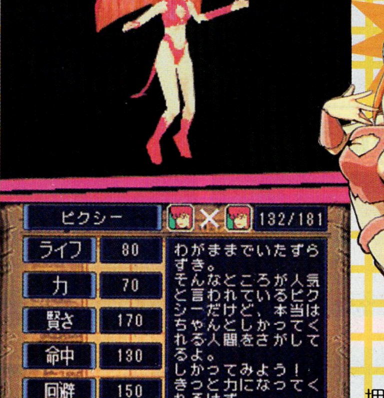


莫奇是有着可爱外表的怪物，在《怪物农场》系列中一直都有着很高的人气。



石版生成

利用GBA游戏卡带也可以生成怪物，将DS的电源关闭后，将GBA卡带插入GBA插槽，然后再打开电源，游戏本身就会根据GBA的数据来生成新的怪物了。



皮可茜诞生！

拥有女性外表的怪物，这个家伙很喜欢搞恶作剧的哟。

DS西村京太郎悬疑

新侦探系列

京都・热海・绝海之孤岛

杀意的陷阱



NDS	TECMO	2007年秋
	AVG	1人/价格未定
DS西村京太郎悬疑		容量未定



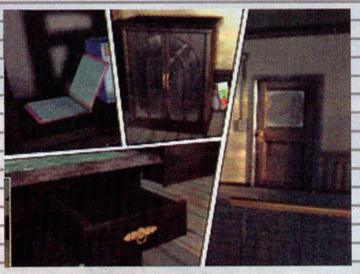
又一款利用DS机能的正统派推理AVG游戏登场了！本作由推理作家西村京太郎监制，游戏副标题中的京都、热海和孤岛就是作为舞台的三个地方，玩家将在这些地方进行推理，解开事件的真相。

本作的游戏方法是使用触屏进行直接简单的操作，游戏的上画面显示房间的全景，下画面显示几个值得注意的地方，需要调查哪一处就直接用触笔去点就可以了。本次为大家介绍的是事件的起因和三位主要登场人物。

剧情概要

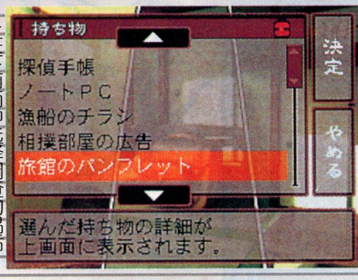
本作的主角就是身为侦探的父亲在某起事件中去世的一新，由于无法接受父亲的死，一新开始了海外的流浪旅行。当一新决心继承父亲的遗志当一名侦探后，为了让父亲的侦探事务所继续经营下去，他回到京都去找父亲的助手明日香。虽然一新努力劝说明日香再来侦探事务所工作，但是却被她毫不犹豫地拒绝了，就在一新不知所措的时候，明日香工作的旅馆老板娘遇害了，两人被卷入了这起杀人事件……

可调查的地方会增加



→采取一定的行动之后，可调查的地方会增加，下画面的选项随之增加。

上画面显示详细信息



→在下画面中选择调查物品后，物品的详细信息会在上画面中显示出来。

登场人物



继承父亲遗志目标成为侦探

新一新

悬疑推理小说第一人
西村京太郎

西村京太郎也是日本推理小说界的代表人物之一，是可以称之为推理小说界巨匠的著名推理作家。他本名矢岛喜八郎，1930年出生，1961年开始推理小说创作，1965年发表《天使的伤痕》引起注目，至今仍然在陆续发表他的推理小说。他的作品特点是将侦破的案件固定于某一范围，尤其喜欢写列车上的凶杀案件，而且侦破悬念迭起，凶杀不断，构成了独特的连环凶杀模式。西村京太郎的作品有很多都被改编成了电视剧或游戏，因此有很多人即使没有读过原作小说，也接触过他的作品。《十津川警官》系列是西村京太郎的代表作，这个系列的作品以难解的诡计和绝妙的平衡性而著称，获得了广大推理爱好者的推崇。

京太郎君

→这位京太郎君是作为西村京太郎分身的一个角色，在游戏里会向玩家提出一些建议。

新贤新

在某起事件中去世的一新之父

京明日香

贤新的助手

担任侦探助手时的明日香

本作收录的短篇推理游戏

除了那个作为主要剧情的长篇推理之外，本作还收录了若干短篇推理游戏，每一个都只需要三到五分钟就可以解开，仔细观察找出破绽吧。





↑在尸体旁边留下的血字，这则死亡信息隐藏的真实是什么呢？

NDS	LEVEL5	发售日未定
	AVG	人数未定/价格未定
雷顿教授与恶魔之箱		容量未定



レイトン教授と悪魔の箱

在火车站里面的雷顿教授和少年路克，他们马上将要乘坐“莫兰特利快速列车”。

“真的存在有打开后的人一定会死的‘恶魔之箱’吗？”

“是的。此外，路克，我们乘坐列车将要去的解开谜题的地方一定有关于那个箱子的线索。而且我总觉得这里隐藏有一个非常恐怖的秘密。”

“你真是个喜欢解谜的家伙啊！”

把新的谜题作为礼物

因为在前作《雷顿教授与不可思议的小镇》刚一发售时，就有很多玩家强烈要求继续开发续作，所以这次，我们就为大家奉献关于续作的最新报道。在前几期的杂志里，我们刊登过该游戏的生父——日野晃博的访谈，让大家了解了游戏的制作。说到雷顿系列游戏，最重要的就是数目众多、类型丰富的谜题了，本作里众多的谜题同样由制作过《头脑体操》系列的多湖辉先生审订过。

雷顿教授

考古学家，而且在研究神秘事件的领域里是一个很有名望的专家，此外他还是一名英国绅士。在前作里曾解决一名商人留下的遗产问题。

又有死亡事件发生……

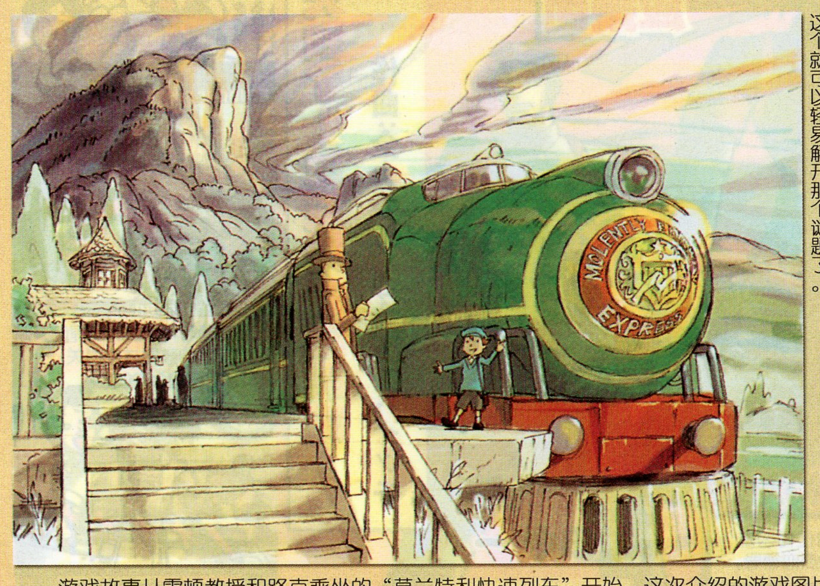
↑插在地板上的剑，以及趴在地板上的男子。这是在因为“恶魔之箱”而引发的众多神秘事件中的其中一件吗？



少年路克

自称为雷顿教授的助手，喜欢解开谜题的少年。尽管他的解谜能力比不上雷顿教授，可有时也会对雷顿教授有些帮助。

这次「火车」将成为游戏里的重要部分



打开在完成《雷顿教授与不可思议的小镇》后得到的「秘密文件」上面写着要想打开「神秘街道的暗门」，需要在《恶魔之箱》中输入密码后才会知道方法。看起来将会有非常重要的事情发生，到底会是什么事呢？《恶魔之箱》的玩家一定要得到密码啊！只要有了这个就可以轻易解开那个谜题了。

游戏故事从雷顿教授和路克乘坐的“莫兰特利快速列车”开始。这次介绍的游戏图片和插图以火车内部为主，而且这里也是游戏发生的主要舞台。所以本作中将会与前作中，所有的事件都是发生在一条街道里的气氛不一样。在本作里事件都会发生在城市和火车里，此外玩家也会一直感觉到整个故事也是发生在火车行进的途中。



←从火车的窗口向外望去可以看见美丽的城市。







在乘坐火车的旅行途中需要解决出现的一些谜题，除了这些谜题之外，还会发生手提包失窃的事件，需要找回消失的手提包，有一种案件侦破的感觉吧！

孤高之应援团

一本木 龙太

勇于面对任何困难，应援团的热血领导。

田中 一

现在的他与前作中作为新人登场的造型相比，可以看到他也在成长。

春天到了！勇敢地去应聘吧！

作曲：全力少年＼スキマスイッチ



↑面对简历和面试时的提问，需要应援团的鼓励才能过关！

→为写简历的花田支援！他最大的敌人竟然是家人？

↓前作中依靠应援团从大学里顺利毕业的花田刚。在本作里遇到了就职的难题。













燃烧吧！热血的旋律之魂！

配合大家熟悉的游戏音乐，使用触摸笔来进行游戏。按照画面的指示移动触摸笔，应援团会做出漂亮的动作。当然，在游戏中都会是新的歌曲和原创的故事情节。燃烧吧！热血的旋律之魂！

NDS	NINTENDO	2007年
	RAG	1-4人/价格未定
押忍！战斗！应援团2		容量未定





高洁之应援团

向银河前进！从宇宙居民那里赚钱了？

作曲:VISTA～GOING UNDER GROUND

西园寺 隼人

新登场的高洁应援团的领导，凭着俊朗的外表应该可以吸引众多的女性玩家。

菊池 新太

看起来像是未经世事的他也许会作为田中一的对手而存在。

↑为了销售造型奇怪的帆布运动鞋，飞向宇宙中的商人——财古山太郎。宇宙很大！需要向各种顾客推销产品。

↑在面向全宇宙直播的电视销售节目里，燃烧的应援团将要帮助财古山渡过难关。

关于《应援团》前作

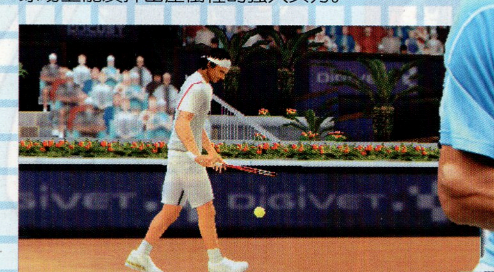
配合十五首音乐使用触摸笔进行游戏。游戏故事里同时出现独特的热血角色、幽灵，甚至还包括外星人，因此产生了大量狂热的玩家。同时还专门发售过面向海外玩家，经过重新制作全新的音乐和故事的海外版本。

↑与音乐配合程度的好坏将会影响上方屏幕里故事的发展。如果配合得很好，那么主人公就会克服一个接着一个的难题，但是如果输入错误的话……如果控制得不好，也许应援就会在半途中结束。应援团不光可以支援你，也可以支援整个世界！



扑克脸的最强王者

拥有俊郎外表与强烈好胜心的瑞典选手，无论攻防都非常出色没有漏洞，是全面型的选手，在草地球场上能发挥出压倒性的强大实力。



SMASH COURT TENNIS 3™

PSP	BANDAINAMCO	2007.06.21
	SPG	1-2人/5040日元
扣杀球场3		容量未定

以简单的操作和白热化的拉锯战赢得玩家好评的网球游戏《扣杀球场》系列的最新作品将于PSP上推出。游戏里一共包括16位网球选手，从著名的费德勒、纳达尔、夏拉波娃等网球界的代表人物到一些网坛新秀，丰富的动作和逼真的人物形象使游戏临场感超群！由于系统的改良，本作将以全新的面貌为玩家带来满手汗水的激烈对战，网球的魅力在此凝聚！

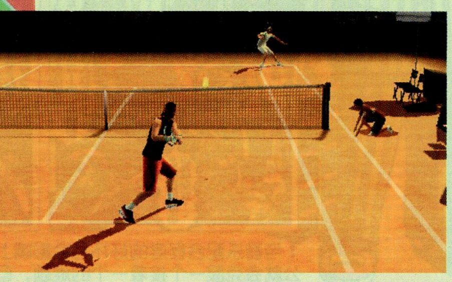
以强力的上旋球为特征的西班牙选手，在红土球场上能发挥最强的实力，以强力的空中截击为武器，他的叔叔是原西班牙足球队的著名后卫。

拉法尔·纳达尔

游戏系统完全更新



↓本作采用了与前两款作品完全不同的先行输入型的操作方法。



本系列至今为止的前两款作品里，都是采用当网球到操作选手身前时，按下按键挥拍将球击出的设定，而本作的先行输入是在对手将球击出之后就可以按下按键的操作方法，用这种方法可以轻松打出强力扣杀！



球场种类大大充实

←可选择的球场数量非常多，种类也很充实，草地球场和红土球场上网球的弹跳会不一样哦。

在美丽的球场上展开白热化的比赛

娇小的身体蕴涵惊人的爆发力

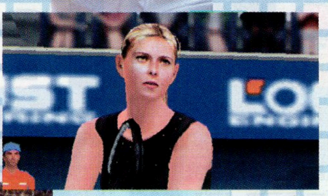
贾斯汀·海宁

在四大比赛中都拥有优秀成绩的比利时选手，2002年结婚之后，去年又复出球坛，她的特点是灵活的跑动和强力的反手击球。

球场上飞舞的俄罗斯精灵

玛丽亚·夏拉波娃

17岁参加温布顿大赛就取得优异成绩的俄罗斯选手，她的超强实力和有如模特般的外貌吸引了很多目光，球迷们称她为“俄罗斯妖精”。

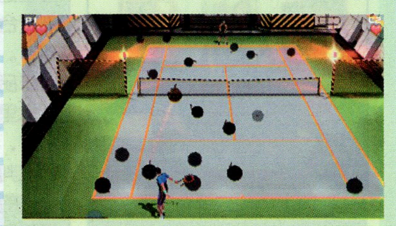




←美丽的外表下隐藏着强大的实力，飞舞在球场上的俄罗斯妖精的魅力完全再现。

六种游戏模式

本作中一共包括六种模式，街机模式中能用各位选手参加规定数量的比赛，教学模式为玩家提供了游戏基本操作与技巧的讲解，表演赛模式中能自由设定规则，职业巡回赛模式用来培养自己的原创网球选手，通信模式和挑战模式也都充满乐趣。



↑本作中收录了很多磨练技术的小游戏。

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏　最快的评测

掌机游戏铁板阵

SEED联合对扎夫特的发售满足了众多高达迷的心愿，编辑部内部也开始了一阵SEED风潮，走到那里都能听到声优热血的喊叫声，大热血！玩家心中期待的大作逆转裁判４也终于发售了在游戏中大家要与成步堂一起回到时光空白的７年前。

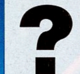
高达SEED联合对扎夫特P

PSP	ACT
日版	NBGI
2007.04.05	1−2人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★

菜团



高素质作品强袭

NBGI的高素质游戏作品。游戏最大的改善就是调整了游戏的视角，玩家可以更舒服的享受这款游戏作品。操作更加适合于PSP,作为移植游戏来说本作的素质是非常的高。众多的机体收集与升级路线让游戏的耐玩度大增，联机对战时乐趣更多。此游戏爽快度满点！强烈推荐所有玩家！

A

岚枫



缩水复刻版对于PSP也算不错

《高达SEED》在近几年有很高人气，根据《SEED》改编的游戏也越来越多。本作是从家用机移植过来，画面素质和游戏素质作为掌机版都非常高。游戏中将《SEED》和《SEED D》的大部分机体人物全部收录，机体衍生的系统也非常有看点。单人任务打多了比较单调，不过能联机就好很多了。

B

逆转裁判4

NDS	AVG
日版	CAPCOM
2007.04.12	1人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★

暗凌



王泥喜这个姓氏比成步堂更加难以让人接受。

以前一直觉得《逆转裁判》系列的人设没什么亮点，不过在这款最新作品里终于看到符合流行元素"萌"的人物了。说到游戏剧情，这次的作品还算让人满意，但是游戏里的案件有点过于模式化了，什么时候能看到《逆转裁判》里出现连续杀人案之类的案件呢？那样玩起来更有意思吧。

B

菜团



成步堂君的颓废好有魅力啊！

大人气的逆转裁判最新作品。在新作中游戏采用了全新的剧本来将玩家带入逆转的新世界。此游戏的看点就是4代与3代7之间所发生的剧情回放。在回忆篇中看到人气角色成步堂龙一以7年前的姿态站在法庭之上不由得让人感动。唯一遗憾的就是游戏在剧本的创作上不如前三作。

A

谢亮	学习游戏两不误。
读者资料	男，15，安徽省合肥四十七中学八年七班，230041

家庭教师HITMAN REBORN

NDS	PUZ
日版	Takara Tommy
2007.03.29	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★

菜团 在迷你游戏的世界里体验死亡的气息。

连载2年的动漫作品终于游戏化了。游戏是众多迷你游戏的合集作品，所以玩起来的时候很轻松，游戏里面搞笑气氛颇多，众多迷你游戏的选择也是很有趣，玩起来的时候常常会笑出声音。主角里包恩与泽田纲吉在搞笑之余也不忘了热血一把。即使对漫画不了解也可以很轻松的投入进去。



翔武 只用小游戏体现校园剧部分吗？

我一直都在追《家庭教师REBRON》这个漫画。游戏以小游戏的形式体现了学校中搞笑的部分。不过这种类型真是怎么也不适合我啊。但是作为漫画改编的小游戏，还是比较有意思的。不过还是更期待下一作，据说是动作游戏，而且骸等人也都出现了。本作就推荐给原作的FANS吧。

名侦探柯南 侦探力训练

NDS	AVG
日版	NBGI
2007.04.05	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★★

菜团 来测测你的侦探能力吧！

解决一些问题后随身携带的乱步计就会评定你是否有成为一个侦探的能力。游戏大部分问题都是根据柯南的动画原著改编。各种问题非常有趣比如看提示找出犯人逃跑的路线或者与少年侦探团的一些剪刀石头布对决等等，此作也是一些开动脑筋问题合集作品。喜欢原作的玩家一定要试试。



暗凌 闲下来的时候用这个游戏打发时间还是不错的。

侦探能力测试这样的题材真是迎合我这种自诩适合当侦探的人的喜好，基于这个原因，虽然最开始的小游戏实在是简单的过分，我仍然玩的很津津有味。目前发现自己对犯人面貌的记忆力不足，看来要多训练了。令我惊讶的是游戏里的语音还是很多的，而且都是高山南小姐亲自出演的哟，对柯南饭来说真是超值啊！

忍者神龟

PSP	ACT
美版	UBI
2007.03.20	1-2人

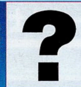


画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★　操　作：★



翔武 换汤不换药，这换了锅也没换个汤啊。

NDS版做了个不伦不类的类型，失去了原来系列的爽快感。不过没想到的是PSP机能那么强，居然也做了个这种类型，厂商真是会节省开发成本啊。PSP比NDS的画面稍有些提高，NDS版的画面能说是高水平，PSP版的画面就是一般水平了。没办法啊，掌机版忍者神龟没一个能玩得爽的了。

菜团 和NDS版完全相同……

大人气的忍者神龟在掌机平台由育碧接手后并没有能够继发挥它的辉煌。游戏在模式上和NDS版完全相同，角色建模和游戏背景由于是PSP的作品所以画面稍微有些提升。游戏的模式竟然完全相同，无聊的跳来跳去与强行插入的战斗。要说此作与NDS版唯一的不同就是界面与多出来的游戏动画。

周家杰	真希望有多一点时间来玩掌机，工作忙，无奈。
读者资料	男，26，上海市虹口区山阴路57弄66号，200081

驱魔少年 神的使徒们

NDS	A·AVG
日版	KONAMI
2007.03.29	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★

菜团



懂日语才能够享受的游戏作品。

由于官方定义的是A·AVG自然就少不了大量的对话解谜，要是不懂日语的话就只能按照对漫画原著的了解进行游戏了。游戏的战斗方式完全利用了NDS的触摸屏，无论是普通攻击还是必杀技的发动都需要用笔按照顺序画出轨迹。游戏的战斗画面很精彩。

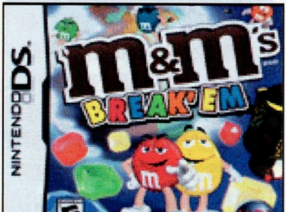
暗凌

果然是非FANS不宜的游戏吗？

虽然听说过《驱魔少年》的风评很好，但是自己一直提不起兴趣去看，在对原作认知度为零的情况下去接触这么一款游戏，玩起来还真是让人郁闷。移动和对话之类的系统设计得过于繁琐了，导致让人觉得游戏沉闷，战斗系统做的还算有趣，除此之外的卖点大概就是人物的美型程度了吧……

M&M全面破坏

NDS	PUZ
美版	DSL
2007.03.25	1-2人



画　面：★　音　乐：★
游戏性：★★　操　作：★★

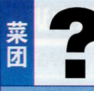
翔武



儿时的食品，现在的游戏。

喜欢巧克力的翔武是不会忘记这种食品的。这个游戏可以理解为《打砖块》的衍生。《打砖块》是操纵下面的平板，而这个游戏是操纵球，相对打砖块要简单很多了。通过下面平台来变换颜色，打击相应颜色的方块。游戏玩时间长了感觉比较单调，幸亏关卡不算多。在这里就不推荐了。

菜团

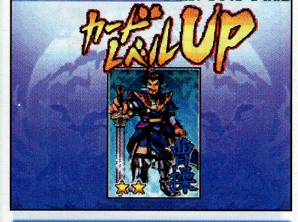


"只融在口，不融在手"。

有点类似于《打砖块》的游戏作品。游戏中玩家要控制M&M先生撞击各种石块。NDS版给人的感觉就是完全移植GBA版本，并没有良好的利用NDS的触摸屏幕，而且游戏关卡数量很少，通关后并没有让人继续重复的动力。不过此游戏的一些创意还是很不错的。喜欢M先生的可以试试。

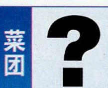
真三国无双DS——斗士之战

NDS	ACT
日版	光荣
2007.04.05	1-2人



画　面：★　音　乐：★
游戏性：★★　操　作：★★

菜团



"当之无愧"的卡片无双新作。

满怀期待的等待换来的则是这种不负责任的"低廉"作品，为了配合次世代的画面效果将原来的2D人物3D背景制作成了3D版本。虽然画面惨目忍睹，但是全新为DS原创的卡片系统到是很具有新意，红、蓝、金三种卡片的收集成为反复游戏的目地。区域战斗时与CPU进行的占据模式也是"紧张感"十足。

岚枫



其实想把一个系列做烂还是很容易的……

很难想象，这个游戏竟然叫《三国无双》……相比近期在PS3和PS2主机的两款另类版的"无双"作品（即《高达无双》和《大蛇无双》），对于掌机玩家来说本作更加具有吸引力。但游戏的素质实在不敢恭维，画面的惨不忍睹姑且还能忍受，但竟然所有著名武将都变成了卡片这实在让人无法接受。

优虎	我对于自己的NDSL无限期待中。
读者资料	男，17，甘肃省兰州市七里河区河湾堡东街温馨家园B-3-601

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受



这就是跳票后的结果吗？接近于无双的无双作品。

NDS ACT
2007.04.05
光荣

这还是我们熟悉的无双吗？

很早之前在光荣刚刚放出《真三国无双DS——斗士之战》最初画面的时候，笔者当时还很是期待。但是随着游戏不断的延期慢慢也对它失去了耐心。一般来说当一个游戏宣布延期的时候就意味着公司对游戏制作不满意而继续进行强化。但是光荣的延期却是将原设计推翻进行重制。

经过漫长的跳票之后《真三国无双DS——斗士之战》终于在4月5日发售了，而笔者也在第一时间玩到了这款游戏。简单的通关之后对这款跳票这么长时间的游戏实在是感到严重不满。从此游戏的素质上来看根本就不能和这么长时间的跳票制作挂上钩，游戏给玩家所呈现的是全3D的战场与包括敌我在内的3D角色。但是游戏的3D角色在机能足够的NDS上所表现出的来的却是连GBA伪3D效果都不如的凄惨画面。游戏竟然还用了放大缩小效果，但是这种效果的引入更是让已经惨不忍睹的画面效果低到了极点。马赛克和BUG随处可见，唯一在画面上值得庆幸的就是每关关卡地形的3D效果还算理想。

众所周知无双系列向来都是以多角色选择以及在战场上以一档千的爽快感为卖点。但是这款NDS上的无双作品在制作中将可选用角色逐渐减少，最终简化到只有三人的程度，这点实在是有些“与众不同”。游戏的进行方式是按照占领全部小据点，攻占总据点的形式来进行的。在关卡攻略战的时候采用的是CPU对战形式，这样一来就大大的增加了游戏的紧张感。这种模式虽然大大的增加了游戏性，但游戏却在复活点的处理上却偏偏采用了随机复活的方式。当你或者对手死亡后会随机在某个复活点复活，而复活点又偏偏在距离总据点不远的位置，游戏中的目地就是要抢在对手之前占领总据点，但是有的时候你将对手KO之后他就会在我方的复活点内复活，这样一来就大大的方便了他提前攻占总据点。特别是在困难模式下，玩家总需要来回不停的跑动来防止对手在我方复活点内复活，实在是麻烦的很。

在系统上游戏引入了卡片辅助系统来进行全新的尝试。在游戏的关卡中如果你抢在对手之前成功的占领全部据点那么在游戏结束后你就可以得到随机抽取的人物卡片，这些卡片的功能就是用来加强主角自身的能力。游戏中为玩家提供了超过100张的三国角色卡片，每个卡片都有其不同的功能和效果。Q版的三国卡片每张角色都很可爱，不过唯一遗憾的就是卡片中很多角色都是名字不同的大众脸。



在战斗系统上基本上符合无双系列的设定，分别是攻击键，特殊攻击键，无双键，防御键和魔法键。魔法是NDS版的全新要素之一。当玩家拾起一定数量地面上掉落的铜币后就可以随机抽取一种魔法，按Y键就可以使用。魔法通过卡片角色来获得，在对付一些BOSS的时候很有用处。你在游戏过程中还要随时随地的提防对手对你进行的魔法攻击，因为这些魔法可是没有距离限制的，不管你在那里它都能够在你的区域内找到你。

虽然说只是设计了三个原创角色。但是在角色系统上仍然不平衡，比如说玄武这个角色在攻击速度上实在是设计的太慢了，几乎每一招都能被敌人攻击到。而且在游戏中BUG随处可见，虽然手感和爽快感稍微有一些三国无双的感觉，唯一值得庆幸的就是终于脱离了PSP版的区域战斗形式。但是光荣的这份跳票大礼实在是一款让人失望到底的礼物。

文/莱团

吴柯	愿每天都能玩到好游戏。
读者资料	男，21，河南省南阳市河南工业职业技术学院05311班，47300



翔武的狩猎生活

个人资料
翔武
狩龄：1年
本期最高兴的事：RP爆发得了4个火龙红玉。
本期最郁闷的事：RP爆发一下得了4个火龙红玉，详见牢骚篇。

这游戏好歹也玩不少时间了，发发牢骚吧。

这代装备技能和前代变化太大了，套装的技能基本都是固定的，不过CAPCOM似乎想把这次的重点放在套装上，从美观的角度上倒是达到了，不过从配装的角度来说少了不少乐趣，这一点是被公认的了。原来防御性能、防御强化、伤害回复速度这3个同时存在几乎不可能，但这次只要一个晓丸霸套装就可以实现。其他套装通过装备珠子还能出一些其他技能，比如镰蟹S和镰蟹U的混装，装珠子之后能出见切+1、斩味等级+1、业物、快速磨刀，太霸道了，放在原来出个斩味等级+1、业物就算双刀王道技能组合了。总之，这次优秀技能的组合来得太容易了，混装的乐趣降低了，不过我们还是要尽可能把混装之魂继续发扬下去。

另外一个令我不满的是本作的RP素材（获得几率10%以下的素材）来得太容易了。最有代表性的就是火龙一家的红玉，原来红玉共6种，苍樱、金银都有红玉，这次全都统一成火龙红玉和雌火龙红玉这两种，对于原来获得几率只有2%的各种红玉来说，统一后已经变相提高了获得的几率，但这次红玉从尾巴上可以挖到，破头有追加报酬，基本报酬也有，捕获报酬还有，我最多一次一场得了4个红玉，实在太夸张了。比起原来我那为苍红玉长达2月的断尾自杀，跟现在比起来真是天上地下。实际上不止红玉是这样，很多在PS2版中限定部位破坏的追加素材，在这次也可以挖到或者报酬中奖励，使得一些怪物的部位破坏也不重要了。现在很多上级装备随随便便就出了，这对一部分以收集为目的的玩家来说，可能会过早结束这个游戏的寿命。

牢骚发完了，游戏还是要继续的，不过追求的目标也不一样了。





梁聪	不知大家是否也和我一样，把自己每个月仅存的零用钱存起来，期待着哪一天可买PSP。
读者资料	男，17，广西钦州市二中高一22班，535000

Q: 《MHP2》里，铳枪怎么用？有什么好用的招式？是不是用第一人称瞄准？能换多少种子弹？

（天津市河水区 周泉）



A：1、△是刺，摇杆方向+△是跑动刺，○是开炮，△+○是上撩刺之后可以接续两段防御刺（△+○、△、△），R+△是防御刺，R+○是上弹，R+△+○是龙击炮，X可进行一段后跳，后跳后+○可上弹。炮击是消耗斩槽的。

2、要看怪物的动作变换招式吗。

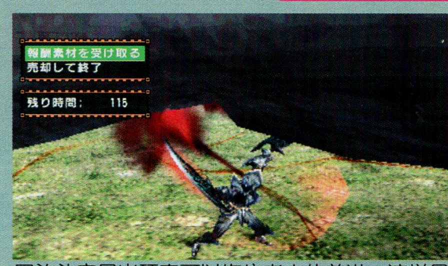
3、没有第一人称瞄准功能，因为射程不远，也不用第一人称瞄准。

4、没有子弹种类，只有发射种类，分为普通、放射、扩散，普通能上弹5发，放射3发，扩散2发，放射射程最远（3个身位左右吧），扩散面积最大。

Q: 《怪物猎人1》中，老山龙的任务怎么过？

（北京市石景山区 李杰）

A: 一种是把老山龙杀了，一种是让城的防御力不降到0%，最后老山龙逃走。自己武器攻击输出够杀的时候，一般全程打肚子，最好选用龙或火的武器，这样可以杀掉。另外一种是全程打头，



因为头容易出硬直可以拖住老山的前进，这样最后给老山攻城留下的时间少了，城的防御力也就有保障了。此外，老山只能在5区逃跑或杀死，如果攻击得太猛，在没到5区就没时间了，任务也就失败了。前4个区不理老山也不行，击退老山也是需要到达一定的伤害输出，不然等时间没了时，老山会一下撞掉所有的城防御力。

Q: 《怪物猎人P2》8星集会所任务里怎么找不到金银火龙，而黑龙也不知道怎么出？

（天津市河西区 马泽华）

A: 金银火龙的出现条件是：所有飞龙种合计讨伐数量在100以上。黑龙的出现条件是：训练所个人斗技演习全武器全任务通过，特别演习和集团演习全任务通过（不用全武器）。

Q: 我刚买PSP，玩《怪物猎人》不会换武器，怎么办？

（甘肃省兰州市 邱俊铭）

A: 进自己家，对着箱子按□键，然后选择“装备を变更する”。

紧急任务

投稿任务

怪物猎人征稿

任务等级： ★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： 有恶趣味的翔武

委托内容： 狩人营地刚刚成立，为了击退各种各样的敌人，我们需要壮大队伍，需要各位猎人们一起加入到当中。现征集以下稿件：1、为了让更多人了解狩猎的快乐和刺激，需要用狩猎心得来进行号召，狩猎中发生的趣事、糗事或是自己的感受都可以写下来。2、武器和装备是猎人的朋友，把你的配装思路写下来，让我们一起来交流配装的心得吧。

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

成功条件： 将稿件寄到指定信箱或发送到电子邮箱中。

特别备注： 写配装心得时最好配上自己的装备截图。

宋亮	NDS陪我走过了美好的岁月，随着时间的流逝，一切都在改变，只有NDS带给我的东西没有变。
读者资料	男，20，天津市红桥区洪湖里萍乡楼15门108，300130

My life,My Monster Hunter

我怀着无比激动之情，记录下了我的内心，虽然我是一个菜鸟，但我是一个高级菜鸟。虽然我的狩龄只有半年，虽然我连二星任务都才刚做完，但我却深爱着怪物猎人。原来的PS2中看别人玩怪物猎人，但我在玩实况，终于有一天，在自己的PSP中装入了汉化版，当那开头动画的瀑布映入眼帘之后，我热血了。

好了，不说这么多了，真的很谢谢PG的这个新版块，PG我爱你，先做自我介绍。

姓名：刘白杨

性别：男

狩龄：半年

HR：菜鸟（高级）

最爱的武器：单手刀

开始我玩《怪物猎人》，一直到三星任务，告诉那些有PSP却在游戏中徘徊的人们，来吧，一起当猎人吧。如果你喜欢，暗黑或魔兽世界，那就玩怪物猎人吧，攒装备，各种攻击方式，副体（财宝任务）都在其中。如果你喜欢极品飞车，来怪物猎人吧，感受和巨龙的奔跑比赛。如果你喜欢CS，来怪物猎人吧，用弩将怪兽爆头。如果你喜欢劲舞团，来怪物猎人吧，双刀的鬼人比180反键十八键不知刺激多少倍。其实我一直都没时间玩，快高考了呢，但一星和二星任务我都做了N遍，这里说说我的一些心得。初期多K几次蓝龙，收集些骨头，打大野猪一定要先吃些耐力药，用单手刀多合成几次，打猪时先用盾，挡，然后△△△○△△○然后上砍，追过去△△○几次猪就挂了，大野猪的毛皮可是很好的东东呢，这样对蓝龙王装备基本就OK了，打蓝龙王定要用○攻击，这样才不容易被围攻，多做几次二星的猫和黑猫，还有一星的偷蛋，有钱在婆婆那买些怪鸟的物品，加上偷蛋任务给的，很快就有怪鸟套装了，这样，二星任务都没什么问题了呢，初期用矿石打一副守护耳坠也很有用呢，初期最酷的个人觉得是骸骨套装，性价比较高的是蓝龙套装。

切记，安全第一，三十六计走为上，见好就收是真谛。再次感谢狩人营地。

望猎人们合理安排，狩猎时间，生命第一。

PS：在沙漠K 黄龙用黄龙牙合成的单刀可以说欺负大怪鸟，地球人都知道。

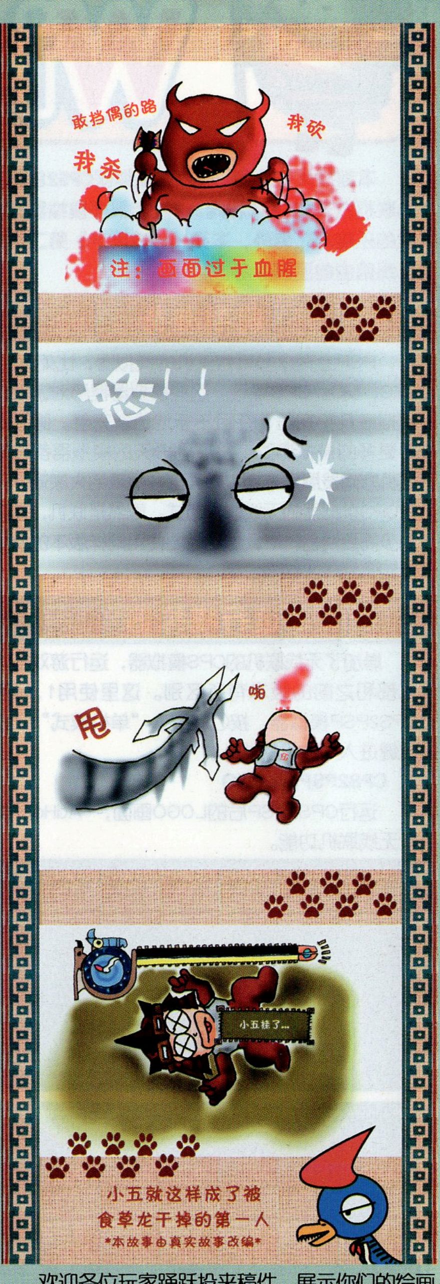
文/刘白杨



潘枭 在疯狂时疯狂，在平静时平静，别把自己放在平静中疯狂。
读者资料 浙江省金华市苏孟乡和仁堂村，321000

《怪物猎人》四格漫画欣赏





这组4格漫画是由“JUMPCLASS”动漫工作室创作。

欢迎各位玩家踊跃投来稿件，展示你们的绘画水平。

注：投稿时最好不要投黑白画稿。

许伟键	我还从没上过边角栏。
读者资料	男，14，广东省广州市白支云区汇侨新城42号304，510410



Wireless Fidelity WORLD Wi-Fi天下

本期给大家介绍一下PSP模拟器CPS2的联机过程，由于开发者为一个人，所以CPS1和NEOGEO的联机方式和CPS2相同。PSP上很多模拟器支持联机，比如FC模拟器，所以千万不要忽略了联机游戏的乐趣啊！另外，本期《WIFI天下》第二页列出支持NDS WIFI的无线路由器，以供近期想要购买无线路由的朋友参考。

前期准备

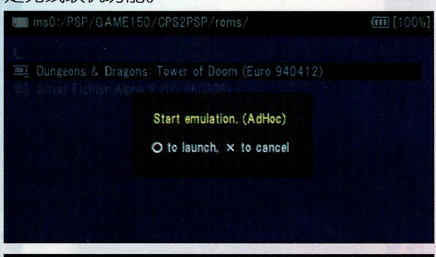
PSP上有众多其他主机的模拟器，比如FC、SFC、MD、CPS等等。这些模拟器程序对游戏的模拟度几乎完美，并且不断地更新完善。除了支持更多的模拟游戏，发展到今天的模拟器都在向联机方向发展。本期WIFI天下栏目就给大家演示一下CPS模拟器的无线联机方式。既然是联机，首先至少需要两台PSP，然后需要使用同样版本的模拟器和游戏ROM文件。

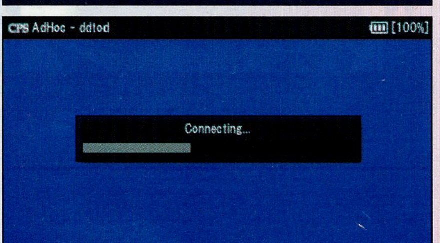
运行模拟器

增加了无线联机的CPS模拟器，运行游戏的方式都和之前的版本有所区别。这里使用1.66版CPS2PSP模拟器，按○键进入“单机模式”，按□键进入“联机模式”。

1、CPS2PSP的LOGO

运行CPS2PSP后的LOGO画面，"AdHoc"就是无线联机功能。





2、按□键进入游戏

选择一个游戏，按□键后提示是否运行。

3、进入联机状态

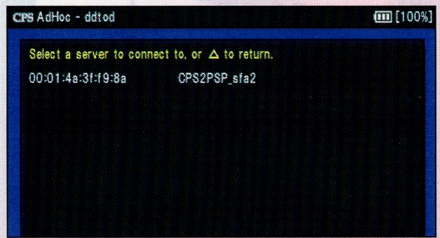
按□键运行某个游戏，进入联机状态。

4、进行联机(1)

双方都进入联机状态后，屏幕上显示出对方的MAC地址。

5、进行联机(2)

联机的玩家，无论是谁选择对方的MAC地址，就会以2P的身份加入到对方的游戏。



6、加入对方

2P按○键加入1P的游戏，这时1P上显示信息。1P按○键允许2P加入即可。

7、然后就进入游戏了

进入联机的玩家同时读盘，正式进入游戏。

断开连接

联机游戏的玩家，在游戏中按HOME键都可以打开退出菜单，选择Disconnect就可以断开连接了。



魏逸峰	希望大家能在游戏中找到属于自己的那一份快乐、感动和执着。
读者资料	男，14岁，湖北武汉市卓刀泉中学初二5班，430070

NDS用的无线路由器（网卡）型号一览

下表包括众多的设备，由于厂商和型号的不同，这些设备的使用方式存在差异。有些容易设置，有些则比较麻烦，需要根据具体的产品说明书进行设置。另外，这个表中的设备同样支持任天堂的新家用机Wii，拥有NDS和Wii的玩家不妨选择一款合适的产品。

品牌	型号	固件版本
BUFFALO	WZR-G144N	1.44
	WHR-HP-AMPG	1.32
	WHR-HP-G54	1.23
	WHR-AM54G54	1.3
	WHR-AMG54	1.31
	WHR-G54S	1.20
	WYR-ALG54	1.2
	WZR-RS-G54	2.46
	WLA2-G54C	2.23
	WLA-G54	2.23
	WLR-U2-KG54	2.23
COREGA	CG-WLUSB2GPX	1.0.1.8
	CG-WLBARGPXB	–
	CG-WLBARGPXW	1.00
	CG-WLCB54GPX	1.0.1.4
	CG-WLBARAGM	1.10
	CG-WLBARGM	1.0
	CG-WLBARGP	1.40
	CG-WLBARGS	1.10
	CG-WLBARAG2	1.20
	CG-WLBARAGL	1.01
	CG-WLBARAG	1.11
	CG-WLBARBV2	1.00
	CG-WLAP54AG	2.00
	CG-WLAPGMN	2.01
	CG-WLAPGEX	2.00
	CG-WLBARGMH	1.00
	CG-WLBARGTW	1.1
	CG-WLBARBV2	1.0
	CG-WLBARAGS	1.05
	CG-WLBARGE	1.00
	CG-WLBARGL	1.00
IODATA	WN-G54/R3	1.00
	WN-WAPG/R	2.04e01w
	WN-APG/R	1.05e01W
	WN-APG/BBR	3.0.6.c
	WN-G54/R2	1.57.13
	WN-APG/A	1.01e17
	WN-AG/A	1.01e17
	WN-G54/A	1.0.0M

品牌	型号	固件版本
IODATA	WN-G54/AXP	1.6.6
	WN-G54/R	1.57.19
	WN-G54/AM	1.0
NEC	Aterm WR6600H	8.65
	Aterm WR6650S	8.65
	Aterm WR7800H	8.65
	Aterm WR7850S	8.65
NETGEAR	WNR854T	1.2.25JP
	WPNT834	V1.0_43 JP
	JWGR614	V1.0.0.37 JP
	JWAGR614	V1.0.0.37 JP
	WGR614B	V1.4.7 JP_1.4.7
	WGR614C	V1.4.24_1.4.24
	WGT624	V4.0.9_1.0.1
	WPN824	V1.4.10_1.4.10
NTT-ME	MN8300W	1.11
	MN8500CB	1.10
	MN7530	1.21
	MN128-SOHO IB3	1.41
	MN8100WAG	1.01
PLANEX	BLW-54CW2	1.00
	BLW-54PM	2.0 R07
	BLW-54SG	V2.0 R01
	BLW-HPMM	V2.1.0.1.21J
	BLW-HPMM-G	V10.2.0.1.6JP
	BLW-HPMM-U	V11.2.0.1.6JP
	GW-MF54G	1.0 R09
	BLW-54CW	1.0.17
	BLW-54SAG	1.39
	BRC-W14VG	3.7.33.1.82
	GW-AP54SP	V2.2.1.4.9J
	BRC-W108G	3.7.33.2.41
	BLW-04FMG	1.00.10
	BLW-54VP	VG2211-JP_V1.0.9.7
	GW-AP54SGX	V1.02JP
	GW-US54GXS	–
	GW-US54Mini	–
	GW-US54Mini2	–
	GW-US54GD	–

统计日期：2007年2月28日至今

高翔	玩着DSL，想着中台PSP就更完美了，梦啊！
读者资料	男，25岁，浙江杭州市绍兴村19-3-401，310015



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《触模瓦里奥》10个小游戏999

1 涂番茄酱

初玩这个游戏时很多人都认为番茄酱要涂到一定面积才行吧。其实不然，面积是可以叠加的，只要在接触屏上按照一条直线来回划就行了，所以大家只要找到一条直线能贯通小游戏的3个难度，就可以按照这条线来回划就行了。

2 划火柴

这个游戏也和上面的是同一个道理，要找一个有效点通杀3个难度，以减少失误的发生。如图，有效点在电梯合起来时小熊的嘴下面，小幅度快速划就行了。

3 动物园

游戏中会有3个动物的身影让大家拉伸，大家只要记下规律就行了。

4 再见

玩这个游戏没什么秘诀，只要在门关上时把笔放在小熊的下巴位置，门开后快速来回划动，一定要把人送走才行，千万不要人没送走就停了。

5 摇果树

这个小游戏要求来回划的速度比较高，只要在门开时用笔在接触屏的上方快速来回划就行了。

6 拯救钞票

这个小游戏难度很低，只要在门开前把笔放在小熊的鼻子上，门开后来回划就行了。

7 点蜡烛

难度不高，不过到后期时速度很快，所以要求一开始就要准确地拿住火柴去点蛋糕上的蜡烛。这里我有个方法能一开始就准确地拿住细小的火柴棒。就是在门开始用笔在接触屏的右上角快速向下拉，这样就能第一时间准确地拿住细小的火柴棒，剩下的就是去点蜡烛了。

8 吹翻

这个小游戏中间穿插着走钢丝的小游戏，一不小心就会把他们吹下去，经过研究，确定了走钢丝的小游戏只会出现在能整除6的层数，玩时只要在心中数着1、2、3、4、5，然后就用手按着麦克风就行了。吹气时尽量把嘴放近麦克风，这样即使是轻轻一吹，一到三难度都能轻松过关。

9 北斗神拳

我觉得很难的一个小游戏，后期速度很快，一不小心就挂了，这个小游戏快把我弄疯了，经过无数次的失败终于999了。我觉得这个小游戏要通过只有“快”这个技巧。在门开的瞬间就用笔狂点屏幕中间的一部分，尽可能地把一部分东西打出去，因为到快时可没有时间给你去一个个地点。把一部分东西打出去后再快速地把剩下的打出去。我是这样通过的，不知谁有没有更好方法。

10 洗脸

这个小游戏和上面的是同一个等级。快速的时间极大地增大了游戏的难度，建议大家用快速地小幅度地在那人脸上画圆。第二和第三难度时那人会动的，这就要求我们要眼明手快地跟着画了。

终于挑战完了，我的机子也快完了，下屏幕接触开始出问题了。心疼啊。相信哪位大哥破了我10个999的话，他的机子也会这样的吧。祝福大家挑战成功。

文/林文强

封神榜新一轮征稿活动

封神榜栏目再次征稿，无论是老游戏还是热门游戏，将你的纪录展现给大家，将心得和大家共同分享，一起挑战各种游戏的最高成绩。

现全面征收《怪物猎人P2》的各种技术和成绩的挑战，有实力的玩家一起加入到这个行列当中吧。

稿件可以通过邮寄的方式寄给我们，地址是：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收。

也可以通过电子邮件发给我们，地址是pg@vgame.cn。

投稿的玩家务必写清真实姓名、地址、邮编、身份证号，以便发放稿费。还没有身份证的玩家可以使用家长的真实姓名、地址、邮编、身份证号。

望广大玩家能一起参与。

余豪	有游戏生活才充实，有《掌机迷》游戏才更有魅力。
读者资料	男，15岁，云南曲靖第一中学高一5班，655000



李桂瀚 一时的失败并不会阻挡你迈向成功的脚步。
读者资料 男，18岁，广东普宁市流沙普宁第二中学高三9班，515300



掌机高达10大神作

终于可以说，我回到我的老“本行”了。从这一页开始，受杂志的“委托”，我们下面准备排列一份从现掌机时代到今天为止的《机动战士高达》（当然现在官方名称是“敢达”，为了习惯性，本文仍沿用“高达”）系列作品前10的“表单”。那么，这里有一个词——“现掌机时代”。在这里就不得不先解释一下，这个“现掌机时代”是指点的什么意思。我们现在在游戏圈的游戏店中能买到的掌上游戏主机现在通常是这三种：GBA（包括GBASP）、NDS（包括NDSL）和PSP。这是我们的现状。而如果要钻个牛角尖，NDS和PSP这两大主机中来个TOP10。那么可能就要出问题了。同一作品(语种不同除外，不能仅计算ROM数与ISO数）的总数量都根本达不到10款。那么，这个TOP10又从何谈起呢？再还有一点，本文不涉及眼镜厂BANPRESTO制造的《超级机器人大战》系列。请各位看官勿混谈。顺便再补充一句给对高达与机战分得不是太清楚的读者：高达作品，特别是纯高达作品，基本是BANDAINAMCO的BANDAI Label制作发行的。

下面还有一个问题，那就是笔者——也就是我，如何去排列这所谓的TOP10。标准是什么？能够做到客观么？至于前面一个问题，将是比较好办的。概况评分项目分为：上手精通度、画面、音乐及音效、系统创新性、高达文化包容性与附加的游戏加权值。前面四个应该比较好理解，至于高达文化包容性是指游戏中的正统系（或较正统系）高达世界的再现情况。这五项分值的最高分为10分。而游戏加权值一块，是指游戏的一些其他非游戏相关内容的加分以及我本人对于这游戏是否推荐的一个加权分。游戏的加权分越高，也可以说是可以更值得一玩的意思。加权分的我个人的理论设置最高分值是4分，分值的区间是0～4分，也是一种5分制了。但这部分并不影响游戏的总评分的平均值，总分的计算是基础平均分加上加权分的总分。另外对于评价的客观性问题么，我只能说，我只能保证我所认为的这个客观的看法去解释、去说明、去评价游戏。要做到所谓的100%客观，估计没人做得到。加权一块也明确说明了有我个人的主观意思在内。最后，本文的所有排行，只能作为一个参考性的指标。因为还是这句老话：游戏是否好玩，是否有趣，只能是自己说了算。

那么，现在就让我们请出所有参评的已发售作品，做一个一览吧：



刘胜	品尝酸甜苦辣，玩尽天下游戏。
读者资料	男，25，辽宁省大连市91550部队综合食堂，116023

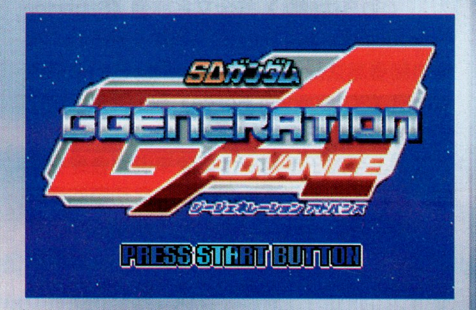
SD高达G世纪A	GBA	日版
2003年11月27日	SRPG	6090日元
机动战士高达SEED　朋友与你和战场	GBA	日版
2004年5月13日	AVG	5040日元
SD高达FORCE	GBA	日版
2004年8月5日/2004年10月10日	ACT	5040日元
机动战士高达SEED：战斗突击	GBA	美版
2004年8月 10日	FTG	14.95美元
机动战士高达SEED DESTINY	GBA	日版
2004年11月25日	FTG	5040日元
SD高达 G世纪DS	NDS	日版
2005年5月26日	SRPG	6090日元
机动剧团　哈罗的噗呦噗呦	GBA	日版
2005年7月21日	PUZ	5040日元
机动战士高达 基伦的野望 吉恩的系谱	PSP	日版
2005年8月11日	SLG	5040日元
高达战斗策略	PSP	日版
2005年9月22日	ACT	5040日元
机动剧团　高达麻将DS	NDS	日版
2005年12月9日	TAB	5040日元
QUIZ机动战士高达 问战士DX	PSP	日版
2006年7月13日	ETC	5040日元
SD高达 G世纪 PORTABLE	PSP	日版
2006年8月3日	SLG	5040日元
高达Battle Royal	PSP	日版
2006年10月5日	ACT	5040日元
机动战士高达SEED 联合VS扎夫特　PORTABLE	PSP	日版
2007年4月5日	ACT	5040日元

No.10

SD高达G世纪A	
机种	GBA
上手精通度	8
画面	5
音乐及音效	5
系统创新性	7
高达文化包容性	7
平均分	6.4
加权分	1
总分	7.4

《高达》系列在GBA上的第一款作品，也是在BANDAI以前的自家便携游戏主机Wander Swan诞生之后的第一作“外流”掌机游戏，同时也是BANDAI参入GBA的第一款作品。应当说这款游戏具有一定的革命性质的色彩。

不错，这款游戏也确实在当时来说，具有一定的爆发性——不仅仅是上面所说的三个第一，还有就是对于在当时的GBA画面的一个冲击——“3D”。当然，当时其实也有明眼人就指出了这只是单纯的位图的显示而已——因为GameBoyAdvance系列根本就不支持3D的演算。当然，这些所有的“高画质”对于一个虽然是32位的CPU，但并不真正具备现在所能接受的运算速度的GBA的CPU来说，那基本是不可能完成



的任务。但是，对于画面的评分，并不能因为游戏机的极限而去考虑加权画面的“优待分”。所以，还是只能让新的开山之作受点委屈了。

另外，游戏的世界观的设定沿用了《SD高达G世纪NEO》（PS2）开创的原创世界观，但这不是说继续着前几作的世界观发展，而仍然是单作单个世界。而在游戏的其他系统上，则采用了当时在《SD高达G世纪F》（PS）的第4张的特典盘中游戏系统——六格的地图。另外，在游戏的每一关的所有的事件剧情也与以前不同——第一次游戏不可能引发所有的，完整的剧情事件。这也就要意味着至少要玩二个周目才能达成完美。对于熟悉《SD高达G世纪》系列的玩家也应该都知道，特别是从PS时代开始的老玩家。这一系列有一个最吸引人的系统就是MS的开发与设计。在本作中采用了新式的一个系统：通过道具装备与机体的组合进行开发。而在以前的“设计”则没有被收录。至于游戏中的其他的系统还有小队（最大同时3机一队）、整备时的锁敌等等。

游戏的音乐与音效方面，应当说其实还是可以的。特别是游戏的LOGO的画面的原创配乐的表现性很强，但是参战作品部分的音乐再现的表现性相对较弱。

No.9

SD高达FORCE	
机种	GBA
上手精通度	9
画面	6
音乐及音效	4
系统创新性	6
高达文化包容性	6
平均分	6.2
加权分	2
总分	8.2

《SD高达战队》的全文名称是《Superior Defender Gundam Force》，其中文意思是“高级防御者高达战队”。游戏是由同名的动画改编作品《SD Gundam Force》改编而来。由于是十分经典化的横版卷轴式动作游戏，可以说游戏的上手对于任何一个玩家来说都会是很快的。当然也包括非高达作品以及此动画的爱好者。由于游戏的原作对于我们所知道的高达基本常识来说，差别就很大。完全是一种重新改编世界观的作品。这样的改动，使我想起在前



段时间发售的PS3作品《高达无双》。

本作游戏的第一开发对象其实是5～12岁之间的儿童玩家，如果要以我们高达玩家这样的严格意义来说这款游戏的话，那可能就实在有点小儿科了。但是，现在小孩子的好奇心仍然是比较大的，并且也是喜欢一些有趣的画面。所以连游戏的官方网站都是一种漫画方式的网站。在游戏中有更有趣、简单系统那自然也没有什么奇怪的了。比如就有可以打KO了的扎古连带性打滚滚走、还有超强力的必杀技画面的演出等等。所以游戏的画面应当说是比较不错，而音乐效果只能说是比较一般，不能算出众。

最后解释一下，为什么给本作游戏的加权分打到了2分。首先是老少咸宜，然后是简单方便。如果作为纯游戏推荐的话，这款游戏其实还是能够推荐的，虽然也老了些。



No.8



机动战士高达SEED 朋友与你和战场	
机种	GBA
上手精通度	7
画面	7
音乐及音效	5
系统创新性	7
高达文化包容性	8
平均分	6.8
加权分	2
总分	8.8

这款游戏是TV版《机动战士高达SEED》的第一款50话剧情全收录的游戏作品。虽然在之前也有着“SEED”名的作品，或有SEED参战的作品，但都不是全剧情收录的。比如PS2的《SD高达G世纪NEO》只是收录了机体，排名进掌机作品类第10的《SD高达G世纪A》和PS2作品《SD高达G世纪SEED》、《机动战士高达SEED》（PS2、动作射击类）等四款作品，也都只是收录了当时已经播放的剧情的一部分。



本作游戏是冒险类作品。游戏的进行部分也分为了两个冒险部分，一个是“冒险模式”，另一个是“战斗冒险模式”。所谓的“冒险模式”其实也就是玩家十分熟悉的一些“AVG”式作品的文字冒险部分。这种模式确实应当说是十分普及的一种模式，有纯粹的文字冒险游戏的作品，也有通过这种模式只是单纯地介绍游戏故事剧情发展的。前者不用多说了，很多恋爱游戏作品就是这类。后面的这种也可以说是很多游戏也是大面积地采用，只是根据游戏的不同，而所占用的分量问题。本作中的冒险模式也就是属于后者，所以游戏开发商可以“大言不惭”地说“收录了TV版全50话”。

在战斗冒险模式中，采用的是通过按键去人工锁定目标然后攻击，以及要如何摆脱被锁定而被攻击的情况。这一部分的“冒险”的中文含义也确实有着明显意义上的体现。玩家可以控制的机体自由行动以及切换武器等操作。在成功锁定（或被敌方成功锁定）之后，游戏会切换到战斗画面，演出战斗动画。应当说，这游戏战斗模式还是比较新颖的，也是吸引人的地方。

不过，游戏的画面应当说，还只能算是一般。音乐及音效方面同样不是十分出众。这一切，也只能归咎在GBA的身上了……

No.7

QUIZ机动战士高达 问战士DX	
机种	PSP
上手精通度	10
画面	6
音乐及音效	7
系统创新性	7
高达文化包容性	10
平均分	8
加权分	1
总分	9

在所有参选的游戏中，这款作品的类型应当说是比较另类的——答问游戏。虽然还有一款是麻雀，（借地说明：“麻将”的“将”在中国传统文化中其实是别字，“雀”是多音字，也读jiàng。在字典里其实就可以查到。）另一款也是比较传统有趣的，深受女孩子欢迎的“puyopuyo”。不过要说到答问游戏，在“高达”的游戏史上也是有先例的，比如PS版的《机动战士高达 基伦的野望 吉恩的系谱 攻略指令书》中就关于“系谱”的游戏问答，里面也有一些问题是十分专业化，只是玩了玩游戏的玩家那是根本很难答出来的（也包括日本人！）但是，作为纯粹的问答型游戏的推出，本款游戏是在家用系上的第一作。因为之前有街机版的《Quiz 机动战士高达 问战士》的作品。



游戏分为几种不同的游戏模式，有街机模式、问战士模式等，并且可以通过PSP的无线网络功能进行游戏问题的抢答。游戏的问题回答

的方式也有着四种方式：4项选择型、看图选择、对错选择和名场面问题。前两种问答方式在“系谱 攻略指令书”中就有使用，对错的选择应当说也是很好理解的，至于名场面问题可就有一定的难度与原作的痴迷度来做底子了。比如说有TV版“初代高达”的“伽路玛的国葬”的演讲词的选择填空，这种如果没有十分地了解那真的是十分难对付的。

在街机模式中，则是以一年战争的时间线的发展作自由的选择，在“交战”关的信息上有问答类型、难度等的信息提示。在街机模式中收录的故事情节有《机动战士高达》、《机动战士高达0080 口袋中的战争》、《机动战士高达0083 星辰的回忆》和《机动战士高达 第08MS小队》四作。游戏中收录的问题、人物几乎囊括了当时已推出的所有的动画版作品——《机动战士高达》一直到《机动战士高达SEED Destiny》。



所以，应当说，这款游戏作为高达爱好者或者说是死忠的话，那是一定要玩一把的。如果想通过这款游戏去了解更多的高达知识，也是个不错的选择（因为游戏中还有问题库的参考答案可看）。这么好的游戏，听起来这么棒的游戏为什么加权分或者说推荐度这么少呢？这个其实也没什么办法：全是日语。而我们的读者基本上大多数对于日语并不是精通级别的(也就基本要日本语1级），这种问题对于这些读者、玩家来说那只能是不敢望其项背了。不过，对于日语精通者，又是高度高达中毒者——游戏加权推荐度，我将会调至3：也就是总分12分的作品。

No.6

似乎BANDAI推向任天堂的掌机类游戏的第一作又是《SD高达G世纪》系列？并且游戏的整体又是之前的《SD高达G世纪A》的大致继承品。同样也是采用了组队之类的系统，只不过是根据DS的双屏的特性，做了一些画面上的调整。但是



SD高达 G世纪DS	
机种	NDS
上手精通度	8
画面	7
音乐及音效	7
系统创新性	8
高达文化包容性	8
平均分	7.4
加权分	2
总分	9.4

游戏的其他方面其实进化也不能算是比较大的。

但是也有一些进化的地方。比如增加了一些简便指令和小队攻击等。在机体开发所需要的部件的问题上，也做了改动，基本不能从商店里买到这些开发所需要的部件，而只能是在过关之后的奖励补给以及分解机体才能够得到机体。其他方面的改动只能算是游戏难易度上的调整，这里就不多做评价了。

在画面与音乐上，相对来说，有一点改进。另外，游戏也还支持与《SD高达G世纪A》进行联动。

No.5

掌机游戏平台上的第一款3D动作射击类作品。我们也可以从BANDAI LABEL的高达类的游

高达策略战	
机种	PSP
上手精通度	8
画面	7
音乐及音效	8
系统创新性	7
高达文化包容性	8
平均分	7.6
加权分	2
总分	9.6

杨扬	DS的3D其实还可以，改的更好，就像我们的成绩单。
读者资料	男，27，上海市杨浦区中原路990弄32号604，200438

戏作品页面中的“机动战士高达”类中发现，在这类作品中，3D动作类的作品占了绝大一部分。而家用机部分的，像《机动战士高达战记》(PS2)之类的，都是游戏发行量高，人气厚重的作品。所以，我们不妨也可以说，现在的“高达”游戏在一般情况下（也就是去除了其他成系列的一些作品），应该是以3D的形式表现的动作类游戏。而高达类的原作本身就是带有射击之类的设定的作品，那么，在游戏中以射击为主的一种接近现代战争理念——远距离打击，尽可能避免近距离大面积冲突的设定方向也有所表现。而在之前的掌机平台之上，一直也没有可以实现这种游戏类型的平台。而PSP的推出，也正好填补了掌机在这一方面的空白。

本作游戏名称的中文意思是“高达战斗策略”。但是，在本款游戏中我说句比较苛刻的话，我并没有找出这游戏名称上的“策略”在游戏里有多大的体现。只是单说游戏的画面应当说是算到上乘之物，但是游戏中的机体模型的设定与其动作的设计，就有些不协调。所以，怎么说呢？制作不是太严谨了，也许也是因为游戏基本外包开发的原因吧。游戏的音乐和动画部分，大胆地采用了PSP自身支持的特性。特别是音乐，采用了SONY开发的高保真音频格式——AT3格式（ATRAC3）的文件。其实至于视频部分，在PSP上要做CG也只能是采用指定格式了。在游戏的系统方面，操作上应当说还是比较简单方便的。但是，游戏只收录了地面的战斗。在游戏中，玩家也可以选择原作中的人物进行游戏。

这款游戏对于新买PSP的高达玩家来说，还是可以用来适应性练习的。

No.4

这款作品是No.6的《高达战斗策略》续作。游戏名称也改成了一个让人有些想不太通的名字《高达战斗混战》，而Royale的原意是被叫做蛋糕饰块或者是菜肴上的配色菜，如果要说



高达Battle Royal	
机种	PSP
上手精通度	8
画面	7
音乐及音效	8
系统创新性	8
高达文化包容性	8
平均分	7.8
加权分	2
总分	9.8

严谨些的译法应当是“配色”、“饰块”，而混战是“Battle Royal”，这就有点让人想不通日本人是怎么学的英文了。但，至少，我从手上的词典中找到的“混战”的单词，并不是“Battle Royale”，词典也没有说明有着这样的“扩展用法”，难道实意是“高达战争配色”么？由于游戏是前面有介绍评价过作品，所以这里基本也就从略了。



既然是续作，当然不能单纯地续上点东西就可以了的。那自然也应该有些诚心的表示。首先。游戏的参战作品也跨过了一年战争时期，一直到0087年的Z高达。在操作方面也进化了许多内容，比如可以变形，蓄力攻击、蓄力冲击等等。并且还加入了宇宙关，还可以使用特殊武器。不过，游戏其他方面的进化并不大。我们可以从得分中也可以清楚地看到，基本是没有什么变化的。如果说，前作的操作已经基本上手了的话，那么就可以尝试这一款作品了。

No.3

最传统的《SD高达G世纪》终于复活了。游戏的系统、操作与画面基本上是继承了“正统派”《SD高达G世纪》的模式。顺便说明一下，像《NEO》、《SEED》、《A》这种，我是称之为“原创派”的。

游戏的总共登场机体数达到了1133台，机师达787人。游戏的故事发展方式采用了“正统派”的经典作《SD高达G世纪F》（PS）的根据

杨振兴	什么时候推出一款，所有机种优点的机器，到时候一机在手，玩遍天下。
读者资料	男，24，山东省青岛市市南区香港中路38号，266071

SD高达 G世纪 PORTABLE	
机种	PSP
上手精通度	8
画面	8
音乐及音效	8
系统创新性	7
高达文化包容性	9
平均分	8
加权分	3
总分	11

作品来选择。这种方式是从1998年系列作品的第一作以来到《GF》就是一直保持着的模式。并且在国内也有着一大群的老高达饭的喜欢。本作游戏的剧本收录数可以说是只有增而没有减——从1979年的初代TV版《机动战士高达》一直到2006年的《机动战士高达SEED DESTINY》。当然，事实上取消了小说版或漫画版的作品的剧本。





游戏的画面也随着PSP的宽屏而利用了右边多出的那一部分地方。比如地图画面来说，可以说是《GF.IF》+《NEO》的优化版。地图是PS版的画面，而右边的信息状态是《NEO》中首次采用的。在战斗动画部分，取消了画面切换的古老的演出方式。同时还增加了双方同时人物特写的部分。

游戏的CG动画部分，总的播放时间也超过了1个小时。并且增加了9段全新制作的动画CG。

这款作品的基础得分其实也不算高，但是从我个人的角度出发，这款作品应该是必玩的一作。

No.2

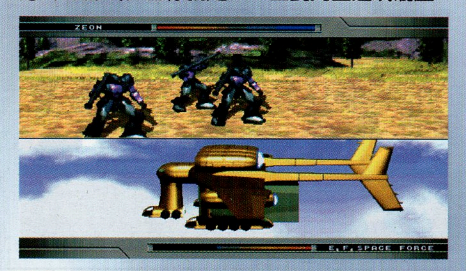


机动战士高达 基伦的野望 吉恩的系谱	
机种	PSP
上手精通度	7
画面	8
音乐及音效	8
系统创新性	8
高达文化包容性	10
平均分	8.2
加权分	3
总分	11.2

这是一款在“基伦的野望”系列中，发行量最高，系统成功度最高的一款作品。“基伦的野望”从1998年在SS上发售以来，就一直受到了高达迷与策略类玩家爱好者的追捧。游戏的原作是PS版的同名作品《机动战士高达 基伦的野望 吉恩的系谱》。作品发售后，还曾经移植到SEGA制造的主机DC上。因而，“系谱”的作品魅力可见一斑。

我们也可以从官方网站上都能够看出这款游戏的定位：“完全再现高达世界的本格派策略游戏”。不错，基伦的野望的策略不仅仅是作战的策略。还包括了国家部门的运作，以及外交工作。在战略一块，还有人事的调整、部队的生产管理等等。部分的运作方面还有细分为谍报、开发等内容。这些所有的一切，也都是战略级的一种体现。

在游戏中，玩家得先从吉恩或联邦中选择一方开始游戏，目标就是——直到完全达成制压



徐迪	无机的力量是伟大的，让无机一族的愤怒来的更猛烈些吧。
读者资料	男，16，江苏省徐州市中国石化管道储运公司中二区116号楼一单元302，221000

全世界。这里用“制压”一词或许有些问题，但是从军队的角度出发，占领敌方的地方，也就叫制压。当然你要“解放”一个地区，你也只制压了敌方区域才行呀。

游戏的登场剧本是一直达到了《机动战士Z高达》，游戏势力剧本也多达12个。我们所熟知的“奥古”、“提坦斯”等都有登场，在吉恩一方还有改编的势力或假想的势力如“新生吉恩”、“正统吉恩”和“新·吉恩”等。“新·吉恩”则更是夏亚的死忠必玩的模式。

游戏中收录的动画数量基本是PS版的原版。对于以前玩过PS版但是烦恼双CD-ROM的玩家来说，本作是一种解释烦恼的途径吧？另外，还要说明一下这款游戏为什么将上手精通度的分定在7分，这点对于“野望粉丝”来说肯定是觉得不太合理的。但是，这款游戏对于战略游戏的新手来说，要想精通这款游戏还是有一定困难的。因此定下了这个分数。顺便私下小声地说：其实，我个人是很想把这款游戏内定为No.1的……

No.1

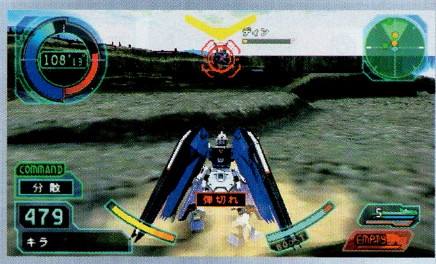
机动战士高达SEED 联合VS扎夫特 PORTABLE	
机种	PSP
上手精通度	9
画面	9
音乐及音效	9
系统创新性	7
高达文化包容性	8
平均分	8.4
加权分	3
总分	11.4



到现在为止，掌机类的最新款的作品。

“VS”类的作品的上手性确实不得不承认是很迅速的。因为是街机改编的游戏的原故吧？本款作品是《机动战士高达SEED 联合VS.扎夫特》的PSP移植版。游戏在基本保持街机版的原样的情况下，对PSP的宽屏进行了一些细节上的调整。不过，如果你家的电视机是宽屏的，通过16:9模式玩PS2版的“联合VS.扎夫特”的话，可能也不会发现到底“宽”到哪里去了。





游戏的操作同样保持着当时的系统，移动、攻击等，另外还比如盾防御的操作也保持着当时的操作指令。游戏的画面也确实可以说是所有掌机高达作品中画面最精美的一作（因为是成熟作品的移植的关系？）。音乐及音效也确实是十分优秀的。但“VS”的系统创新方面却基本是在吃老本的情况。不过，游戏可以通过PSP的无线局域网的功能进行2～4人的无线对战，这点应当说还是不错的。否则，系统创新分可要给到5分左右了。

另外，这款游戏也是刚推出时间不久，更多的评论也并不是太好说。但是，作为游戏最新作，还是应当说值得一试的。

我们现在终于得出了掌机平台的高达系游戏的TOP10，也应该说大概地知道了现在掌机上的高达作品中，现在最好的作品是什么了。但由于文章的策划到写作完成的时间比较紧，在文章中可能还存在着一些疏漏啊，或者是错误的地方，还希望各位读者包容。

同时，我也希望这篇文章能够给一部分玩家带去指导性的信息。毕竟各人的爱好也并非相同，所以，最后我想说的是：个人意见，谨供参考。

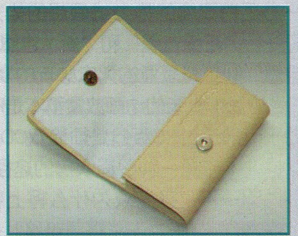
文/正树

COOLEST GADGETS

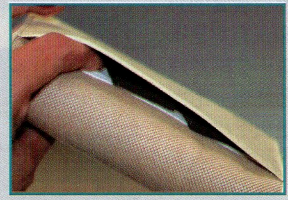
掌上周边街

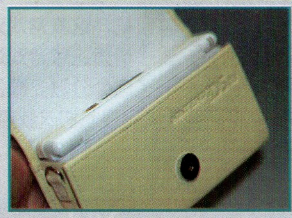
elecom公司推出了数款PSP包。这些包的个性不是很明显，但实用性非常高。并且有些包的设计非常体贴，比如不用拿出PSP就能使用USB周边。

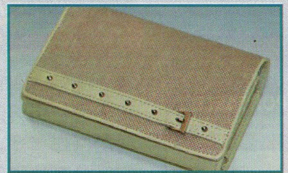
使用天然牛皮和提花织物材料制作的布料，打开包盖后内部有NDSL的凹形LOGO。有趣的是，包盖上设计了一条扣带装饰，从正面看上去会误以为是真的扣带。包盖的外侧使用了像麻一样触感的布料，并且使用带有磁性的按钮包扣。包盖外侧有一个大的口袋，可能放入数盘NDS卡带。包旁边还有钥匙孔，可以将包挂在钥匙链上。打开包后，内部是柔软的材料，对主机机体进行了很好的保护。





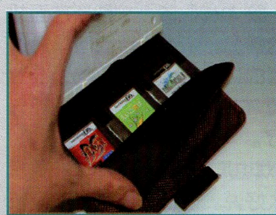


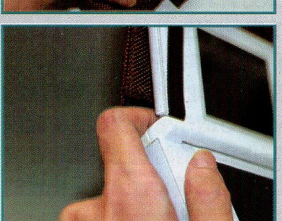




- 厂商：saegusa
- 价格：2980日元
- 颜色：黑，白，粉红，青

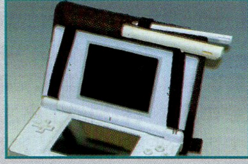
这是一款钱包风格的NDSL包，采用尼龙素材制成，把NDSL放到包里也可以进行游戏。包的外观没有采用任何标志图案，设计风格朴素流畅。尼龙包对外界的冲击力能够起到一定的缓冲作用，最大的作用是保护主机不被划伤。打开包盖，NDSL的上屏放置部位留有两根钩带，上方还有一粗一细的两个触摸笔存放袋，当然放入真笔也是可以的。主机下屏位置有三个NDSL卡带包。包盖使用磁铁关闭，使用很简单。所以这款NDSL包的设计虽然看似简朴，但是功能非常实用。







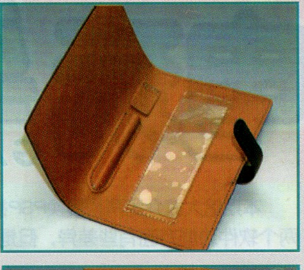




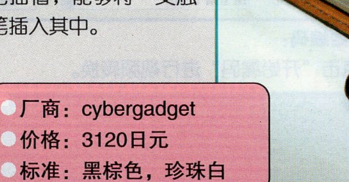
- 厂商：GAMETECH
- 价格：1280日元
- 颜色：淡蓝色，粉红色，象牙白，棕色

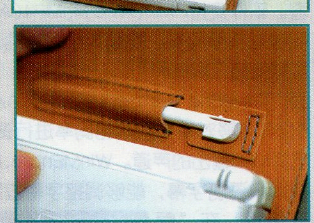
使用真皮制成的NDSL皮包，图示的这款包内外采用了两种颜色：黑和棕色。另外一款珍珠白的皮包则是假的皮革。黑色的皮质显得非常高级。将鼻子接近的话，可以闻到皮革特有的气味儿。真皮的表面光滑，手感好。内部的棕色真皮也能够感受到。包盖使用拉伸的皮带固定。打开包后，NDSL下屏位置设计了氨甲酸酯的黏胶，将NDSL固定在包内。中间设计了触摸笔插槽，能够将一支触笔插入其中。



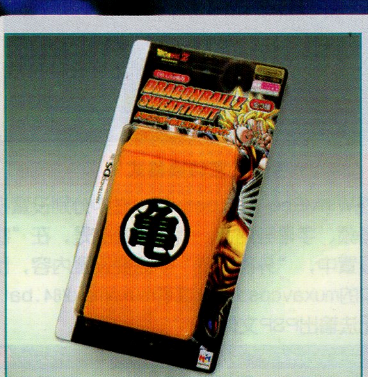








- 厂商：cybergadget
- 价格：3120日元
- 标准：黑棕色，珍珠白



无论是动画片，游戏还是漫画，《龙珠Z》都是高人气题材。由于龙珠系列的年代悠久，根据《龙珠Z》相关内容制作的NDSL包的用户对象已经是成年人。这款NDSL包根据花样不同，分为不同的颜色和图案字样，图示为龟仙武道版本。包的外形有些像袜子，质地非常柔软。没有多余的口袋，非常容易地把NDSL主机放入包内。开口部分使用了橡胶材料，可以收拢封住包口。这款NDSL包能够防灰尘，当然主要还是吸引《龙珠》系列的爱好者，对外界冲击力不能起到大的削弱作用。

- 厂商：Megahouse
- 价格：730日元
- 花样：龟仙武道版本，短笛大魔王版本，胶囊版本



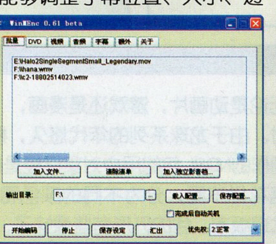


电玩驱动站 GAME DRIVE STATION

本期给大家介绍两款转换PSP视频的软件。这两个软件功能方面有些差异，但是都很实用。

·使用WinMEnc转换PMP和MP4视频·

WinMEnc是一款非常好用的视频转换软件，目前最新版为0.61beta。通过这款软件，用户可以方便地把asf、avi、avs、dat等众多格式转换为PMP（AVC）和MP4（AVC）。WinMEnc 0.61beta的界面比较简单，通过上方的选项设置不同的内容。软件支持PMP(AVC)和MP4(AVC)编码器，能够对视频码率、视频大小、帧速进行调整，还能够支持二次编码和调整合适的高/宽度。音频方面，WinMEnc 0.61beta能够选择AAC、MP3等编码器，能够对采样频率和码率进行调整，甚至能够选择MP3输出的声道。WinMEnc 0.61beta支持向视频中添加字幕，能够调整字幕位置、大小、边框加粗。在“额外”设置中，允许用户手动添加命令参数。另外，用户还能够在DVD选项中，选择DVD影碟中的章节进行编码。



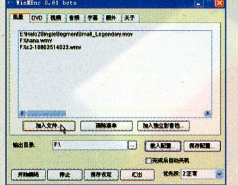
·使用WinMEnc的最快捷转换步骤·

1、选择需转换的文件：

在批量栏点击“加入文件”按钮，选择需要转换的文件。

2、设置文件输出目录：

在“输出目录”选择视频转换后保存的位置。





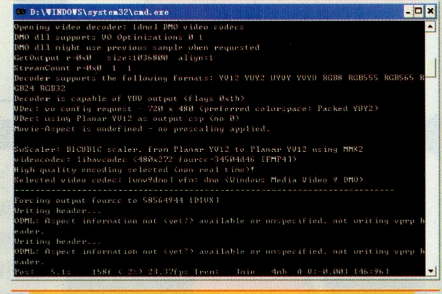
3、选择转换格式配置：

点击“载入配置”快速选择转换格式，省去了手动设置的步骤。



4、开始编码：

点击“开始编码”进行视频转换。



·手动设置转换格式·

在WinMEnc 0.61beta每一栏中分别设置视频、音频、字幕等内容。需要注意的是，在“额外”设置中，“外部命令”中需要设置内容，比如图中的muxavcpsp.bat或者muxpmpx264.bat，否则无法输出PSP文件。



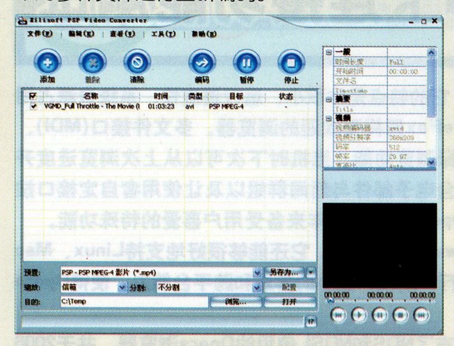
郑振华	我觉得玩游戏者不必追随潮流，只要开心就好，不论玩什么都可以获得无穷乐趣，过分攀比主机性能违背了游戏的正道。
读者资料	男，20岁，陕西西安市长乐西路17号第四军医大学口腔医学系十队三班，710032

使用Xilisoft PSP Video Converter将各种视频转换为MP4影片

·Xilisoft PSP Video Converter功能介绍·

Xilisoft PSP Video Converter是一款专门对应PSP MP4转换的视频软件。它的功能强大使用方便，支持转换大多数视频文件。这款软件支持转换的格式如下：DVD、VCD、AVI、WMV、MP4、MOV、3GP、动画GIF、RM、ASF。它能够将这些格式的视频文件转换为PSP播放的MP4影片。

◆转换多种视频文件为MP4格式；
◆转换多种音频文件为MP3格式；
◆将视频中的声音提取为MP3格式；
◆对多种文件进行重新编码。



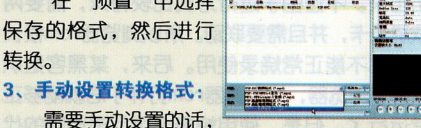
·使用Xilisoft PSP Video Converter转换视频·

1、选择需要转换的视频：

点击“添加”加入需要转换的视频。



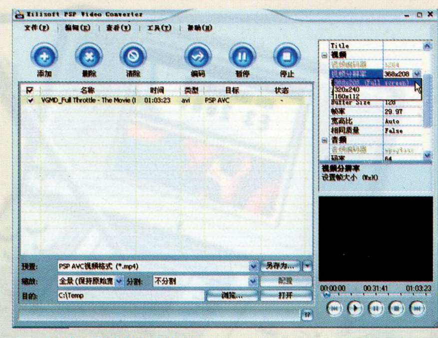
2、自动设置转换格式：



在“预置”中选择保存的格式，然后进行转换。

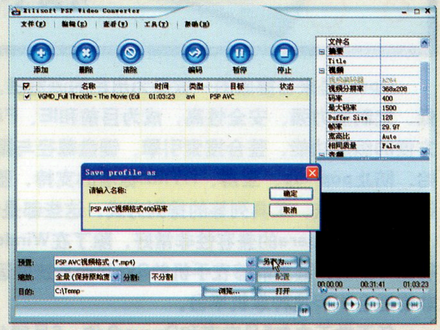
3、手动设置转换格式：

需要手动设置的话，点击转换文件，在右侧菜单中设置各选项。



4、保存手动设置内容：

手动设置转换内容后，点击“另存为”将设置格式保存下来。



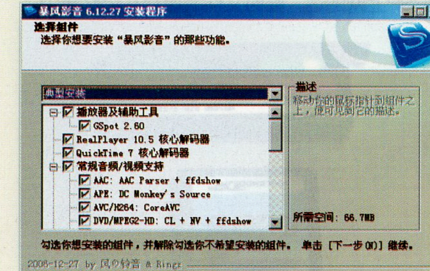
5、视频管理器：

Xilisoft PSP Video Converter自带视频管理器，在“工具”中选择打开。





使用软件转换不同视频格式，如果缺少相对应的驱动（解码器等）就会导致转换失败或者不能进行播放御览。所以在使用这些软件前，建议安装暴风影音播放器。因为它里面包含了大量的视频音频驱动，能够满足转换软件的需要。





NDSL Opera 网页浏览器和神卡连接功能测试

Opera是来自挪威的一款极为出色的浏览器。它的特点是体积小、运行速度快、系统资源占用低、定制能力强、安全性高，成为目前和IE、FireFox同样受欢迎的浏览器。多文件接口(MDI)、方便的缩放功能、整合搜索引擎、键盘截径与鼠标浏览功能、当机时下次可以从上次浏览进度开始、防止pop-up、全屏、HTML标准的支持、整合电子邮件与新闻群组以及让使用者自定接口按钮、更换皮肤、工具列等的排列方式，这些都是Opera浏览器多年来备受用户喜爱的特殊功能。

另外，Opera的兼容性非常好，除了在Windows上使用之外，它还能够很好地支持Linux、Mac等操作系统，甚至能够在手机的Symbian系统中运行。所以，超小的容量和跨平台能力，使得Opera非常适合NDS这种掌机平台。

任天堂于去年5月宣布和Opera合作，6月便公布了NDS和NDSL使用的Opera浏览器，并于2006年7月24日正式推出。甚至后来还传出了自带Opera浏览器的NDSL的消息，可见这款浏览器成为任天堂在网络功能上的一个重点。如今Wii的Opera浏览器beta也已经放出，让用户下载使用，Opera又被大多数人开始重视了。所以本期我们来评测一下NDSL的Opera浏览器，配合mini神卡的使用方式。

Opera网页浏览器外观

这款Opera浏览器有两张卡，要同时插在一台NDS上才能使用。插在NDS卡槽上的是Opera浏览器软件，就是主软件。插在GBA卡槽上的卡带的功能是提供浏览网页时需要的记忆空间，比如Cache和临时文件之类的东西。我们知道使用PSP上网的话，临时文件会保存在记忆棒中，

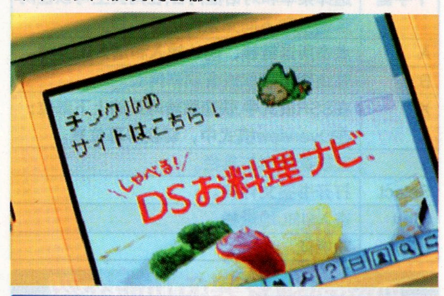


而NDS就比较麻烦了，只能通过增加“存储卡”的方式解决这个问题。

你也许好奇，为什么Opera浏览器分为NDS和NDSL两个版本，NDS和NDSL没有什么本质的区别啊。其实很容易理解，区别就是下面插的GBA卡槽存储卡的长短不同。为了美观，NDS版Opera下方的GBA存储卡比NDSL版要长，就算能够同时使用，插在NDSL上凸出的一截会显得很不美观，所以才会出现两个版本的浏览器。

其实就像其他NDS游戏一样，任天堂推出这款浏览器不久，浏览器rom文件就被黑客破解发布出来。不过由于运行方式比较特殊，需要两款烧录卡，并且需要联动。所以浏览器rom很长时间都不能正常烧录使用。后来，某黑客组织破解了浏览器，给浏览器rom打补丁后就能够正常运行了。但是，使用烧录卡运行浏览器的代价相当高，因为在一台NDS上运行浏览器就需要插入两块烧录卡（毕竟使用两个卡的方式没能

破解到一个卡上），无论是价格还是安装操作都不如买Z版玩得舒服！



NDS Opera浏览器特性

版本：Opera 8.5
功能：HTML,XHTML,XML,ECMAScript,CSS;SSL 2.0/3.0,TLS 1.0
格式：Flash、动画、声音、PDF

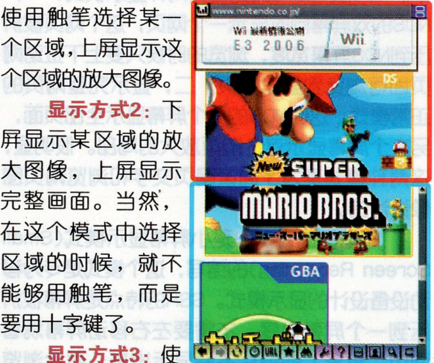
Opera浏览器的功能介绍

利用NDS的双屏和触摸机能，Opera浏览器的浏览方式有什么特点呢?下面先让我们来看一下，这款浏览器在双屏上的显示方式。（注：显示方式并非显示模式，在浏览器中可以设置两种画面显示模式，后面有详细说明。）



显示方式1：下屏浏览完整画面，使用触笔选择某一个区域，上屏显示这个区域的放大图像。

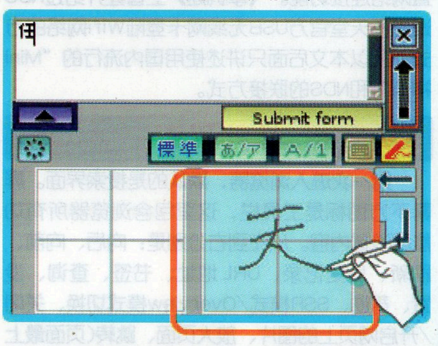
显示方式2：下屏显示某区域的放大图像，上屏显示完整画面。当然，在这个模式中选择区域的时候，就不能够用触笔，而是要用十字键了。



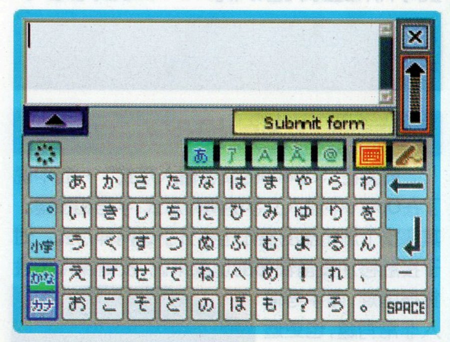
显示方式3：使用两个画面同时显示一个网页，不适合快速浏览网页，适合查看长篇的内容。

Opera的文字输入方式

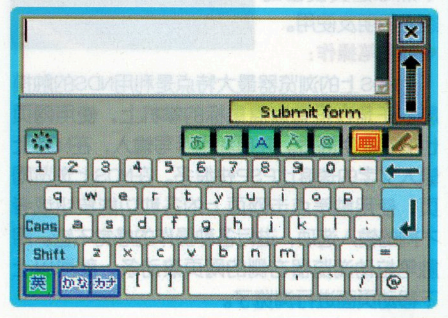
利用NDS的机能特点，Opera浏览器的文字输入方式有两种：软键盘和手写方式。软键盘方式和PSP、部分手机等其他移动设备类似，使用十字键选择屏幕上给出的键盘中的各种字母进行输入。手写方式是利用NDS的触摸屏，用触笔直接写出需要输入的文字，浏览其中的手写识别系统自动确认用户所输入的文字。需要注意的是，手写方式的输入要严格一些，尤其是笔划，否则输入速度可能会大打折扣。



使用触摸屏输入文字后，添加到上方网页的某些位置中（比如论坛留言板）。



菜单选择笔形图标，进入手写模式。键盘图标就是软键盘了。



切换英文字母输入，可惜目前还没有中文输入法。

浏览器的运行和初始设置

1、运行浏览器和运行游戏的方法没有区别，只要把两盘卡插到NDS上，然后开机直接上方NDS卡显示的浏览器图标即可。

2、第一次进入浏览器要设置一些内容，分别是键盘输入语言、时区、浏览器登录密码。

3、初始设置完成后，浏览器会提示是否设置网络连接功能。《掌机迷》上曾经介绍过NDS通过任天堂官方USB无线网卡登陆Wifi网络的方式，所以本文后面只讲述使用国内流行的“Mini神卡”和NDS的联接方式。

软件界面

第一次进入浏览器，默认的是搜索界面。屏幕下方图标是工具栏，这里包含浏览器所有功能和设置内容。从左到右分别是：向后、向前、刷新、历史记录、URL地址、书签、查询、设置、帮助、SSR模式/Overview模式切换、关闭/开启网页上的图片、放大页面、跳转(页面最上和最下快速跳转,只有SSR模式可用)、切换(切换两个屏幕显示内容,只有Overview模式可用)。

浏览器的操作方式

前面在“Opera的文字输入方式”一节中说了在Opera中输入文字的两种方式:手写和按键。其实整个浏览器的操作也不外乎这两种方式。对于接触移动设备较多的玩家来说,按键操作不会觉得困难,而手写输入非常有趣,也更适合家里的老人或者不熟悉这类设备的家人和朋友使用。



◆**触摸笔操作：**

NDS上的浏览器最大特点是利用NDS的触摸屏。于是在没有键盘鼠标的掌机上，使用网页也变得非常舒适。并且利用手写输入，在NDS上输入文字的速度比PSP快很多。在NDS上浏览网页，使用触笔点击网页上的各种功能按钮或者不同的输入选项，进行各种操作的感觉不错。用触笔拉动浏览器右侧的网页滚动条，就可以上下移动页面进行浏览了。

◆**按键操作：**

十字键	选择菜单和对话框内容;在网页上可以在网页链接和不同元素间进行选择。
A	点击所选链接、确认输入和进入工具栏。
B	停止网页读取或者刷新网页。
X	在SSR模式中,快速跳转网页的上下部位;在Overview模式中，切换屏幕位置。
Y	直接选择到工具栏。
Select	打开书签文件夹。
Start	进入URL地址栏。
L/R	功能键。

Opera浏览器的功能介绍

利用NDS的双屏和触摸机能，Opera浏览器的浏览方式有什么特点呢?下面先让我们来看一下，这款浏览器在双屏上的显示方式。（注：显示方式并非显示模式，在浏览器中可以设置两种画面显示模式，后面有详细说明。）



画面显示模式

在前面的“Opera浏览器的功能介绍”中标注了显示方式并非显示模式，那么这款浏览器的画面显示模式都有哪些呢?这里就来介绍一下。NDS版Opera浏览器有两种显示模式：一，NDS的双屏幕同时显示一个网页，这个网页被挤压到NDS屏幕宽度，浏览的时候只要上下拉动网页即可浏览到整体网页。二，显示完整网页的正常模式。这时NDS的一个屏幕显示全部页面，另一个屏幕显示这个网页放大的局部。很明显，这两种模式是为了阅读网页文字和浏览网页图像设计的。

SSR模式：SSR是小屏幕显示模式(Small Screen Rendering)的缩写，这个模式是专为移动设备设计的显示模式。SSR的特点是屏幕被挤压到一个屏幕宽度，不需要左右移动屏幕观看网页，背景上的图片不会显示出来。适合浏览文字量大的网页，用户只需要上下移动页面就可以方便地阅读。不读取图片的做法也是为了

曾志宁	喜欢口袋和牧场以及所有GBA游戏的请加QQ272682545，来讨论一下。
读者资料	男，15，广东省揭阳市揭西县河婆镇大同东九巷十号，515400

便捷地打开文字量大的网页。

Overview模式：NDS的一个屏幕显示完整的网页，只是画面尺寸会变小；另一个屏幕显示这个网页中的某一部分，这时按X键能够切换屏幕。

Opera浏览器的其他功能

◆屏幕截图模式：

在SSR模式中可以截取网页的某部分画面显示在上屏，并且无论下屏浏览什么网页，这部分画面在上屏是保持不变。

这个功能的用途是什么呢？屏幕截图功能的设计非常实用，优点是非常方便地记忆网页内容。比如我们在某个网页看到一个登录密码，这时使用屏幕截图功能在上屏截取这个密码信息画面，然后把下屏转到需要输入密码的页面，这样就可以按照上屏的密码输入进入了。是不是非常有趣？其实，这个功能有些类似PC上同时打开两个页面的做法。利用NDS的双屏真的实现了打开“两个网页”的方式，虽然只是屏幕截图。



屏幕截图功能的使用方式：在页面中同时按下L和R键，然后按A键进入截图模式，再次按A键继续截取正在浏览的画面。再次按L和R键就可以退出屏幕截图模式。

Opera浏览器的设置

点击进入浏览器工具栏的设置图标，里面包含各种设置内容。这些内容和PC上使用的浏览器设置内容差不多，其实要简单很多，所以很容易理解。

编码	选择浏览网页所需编码
代理	设置代理服务器
锁定浏览器	设置浏览器密码
连接	进入Wifi设置
快捷设置	设置快速输入内容

搜索引擎

搜索引擎我们已经见过了，就是刚打开网页时看到的那个界面。和PC上的网页浏览器的功能没什么区别，我们可以在搜索里输入需要查找的信息，然后浏览器自动在浩瀚的网络上查找这些关键词。NDS版Opera浏览器的默认搜索引擎是Yahoo，我们可以在设置中更改搜索引擎，比如改为Google。

Opera浏览器使用感受

通过介绍，你会发现NDS网页浏览器的使用方式很简单，只要能够使用PC上的网页浏览器的玩家就不难上手。两种画面显示方式作为互补，浏览图像或者文字，解决了NDS屏幕较小的缺点。浏览器的界面简单，但是功能全面。作为掌机上的网页浏览器，使用触摸屏输入文字非常方便。当然，购买这款浏览器最大的用途是携带使用。如果经常外出，通过NDS发邮件或者查信息会不错，只是没有中文系统这个缺陷对国内很多玩家来说比较遗憾。

—— 优点 ——

◇随身携带的便捷
◇简单的设置方式
◇便捷的浏览操作
◇没有病毒的威胁

—— 缺点 ——

◇没有中文输入法
◇会出现中文乱码

浏览器的常见问题和回答

Q： 可以使用学校或者公司的无线网络上网吗？
A： 可以，根据不同的环境进行网络设置。

Q： 在外面使用浏览器有什么要求？
A： 需要能够作为无线路由的网络。

Q： 有些网页不能打开是怎么回事？
A： 用Flash和PDF文件制作的主页，有可能部分不能打开。使用了大量图像等数据网页也有不好打开的情况。

Q： 为什么主页显示速度很慢？
A： 和前面一样，如果使用了大量的图像，这种网页打开就会比较慢。别忘了这是使用无线上网方式。解决的方式是，在浏览器中关闭图像浏览功能，打开的速度就会大幅提高。

Q： 使用Opera浏览器可以使用邮箱吗？
A： 可以使用普通的web邮件服务。某些利用浏览器的限定服务可能不能支持。

Q： 支持在BBS留言，或者更新BLOG吗？
A： 可以。某些利用浏览器的限定服务可能不能支持。

Q： 能够利用Opera浏览器进行网上购物，或者互联网上的拍卖交易吗？
A： 可以。同样某些利用浏览器的限定服务可能不能支持。

钟必鸣	我始终觉得我买DSL没错。
读者资料	男，13，湛江市第一中学初一12班，524000

Q：能够保存图像和主页内容吗？

A：书签信息能够保留，不过不能保留以外的图像和主页内容。

Q：能够限制小孩子使用这款浏览器吗？

A：可以通过设置口令的方式，限制浏览器直接运行。同时，能够把有害的页面服务进行限制。

使用神卡实现无线网络

首先要说神卡这个概念，其实很多无线网卡都有专门的名字和型号。后来既能当无线网卡又能作为路由使用的“神卡”出现，于是这之后的很多无线网卡都被称为“神卡”……如果去游戏店铺买“神卡”，老板会拿出好几个“神卡”让你挑选。



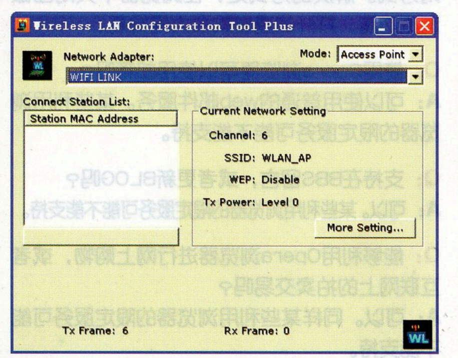
我们使用被称为“mini神卡”的Wifi Link实现无线网络。它的优点是功能不凡，既能支持PSP的Xlink Kai、Xgame平台，又支持NDS Wifi网络。并且价格便宜，100多就能买到。使用USB 2.0接口，体积小巧，既能在PC上使用，又能插在笔记本电脑上携带。

使用“mini神卡”建立NDS无线网络

1、安装驱动：

首先不要把mini神卡插入到计算机，而是直接运行驱动程序。

2、插入mini神卡：



驱动安装完成后，将mini神卡插到计算机的USB接口。

3、设置神卡：

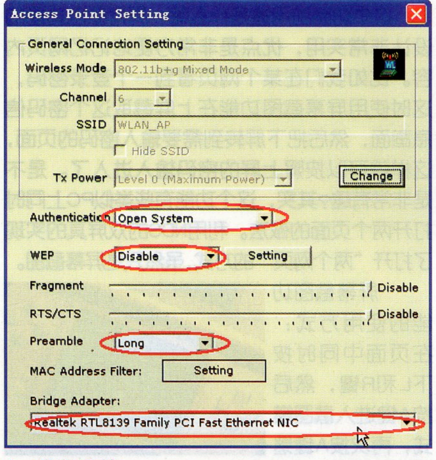
双击Windows右下角WL图标，打开WifiLink的设置窗口。

4、设置模式：

将网卡模式设置为“Access Point”。

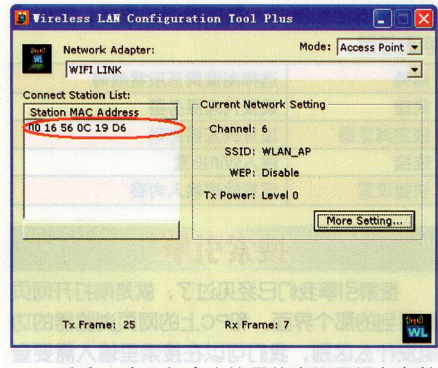
5、设置其他内容：

点击More Setting，打开详细设置界面，进行如下的设置。别忘了选择计算机上的网卡。



6、进行连接：

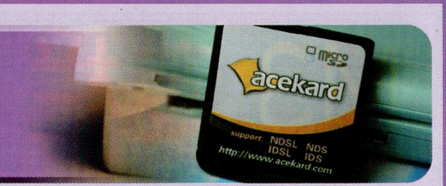
打开NDS网络联接设置，进行查找信号操作就会和“mini神卡”建立连接，在“mini神卡”的Station MAC Address中会看到NDS的MAC地址，表示连接成功。然后就可以进行Wifi游戏，或者通过Opera浏览器上网了。



注意： 由于每个人使用的宽带网络存在差异，如果连接后发生IP错误，可以在计算机的网络连接中设置无线网卡的IP地址，解决这个问题。

文/yyjoy.com评测组 PIX

AK专栏



Acekard+文件系统的小小问题

就我个人感觉，AK+一点都不稳定。很多的游戏都没法稳定运行，比如：《死神》、《火影忍者》等几个游戏。而且格式化后装好System文件夹，SD卡的速度就变成了16。（以前AK的时候，速度是13，我用的是Superdisk的SD卡。）听MP3的时候频繁死机。Mooshell本身也不稳定，我用了1.6汉化版和1.71原版，死机频率差不多，1.71稍微好点。而且，我如果在运行《生化危机》之前改过运行速度，载入游戏的时候就会死机。此时重新启动NDS的话，就没办法进入AK+的文件系统。在提示完加载AK+文件系统之后，就一直黑屏。或者有时能看到AK+的背景，还有一段奇怪的英文提示，大意是文件系统怎么怎么了。下面有两个选项是确定和退出，但是按了没反应。只有重新拷贝新的system文件夹到SD卡里。（因为原来SD卡里那个system文件夹居然只有800多K，正常的应该是1M多吧？）其他的游戏，只要是按照上面的步骤运行，基本就会出现和《生化危机》一样的情况。



装Moonshell的话，必须先装system文件夹，装好后运行一次，接着再装Moonshell，再运行一次。最后才能拷贝MP3或者电影文件，只有这样才能正常播放MP3和电影。而且就算是如此，听歌的时候还是死机频繁。如果将Moonshell和MP3、电影文件一起拷贝的话，启动Moonshell会直接提示找不到Mooeshell的文件夹，或者找不到bookmrk0.sav。

现在没法用AK+的FAT模式，问题多多，我只有用AKFS模式。当然我也知道可能是我的SD卡不太好，但是以前用AK卡的时候，听MP3很少死机，玩游戏也基本不死机。

对于上面的问题官方回应：使用FAT模式，默认的速度是16。必须要进入AK菜单后根据你的TF卡的情况设置为合适的速度。具体的可以参考我们首页上AK+的说明。

System文件夹里是AK的菜单和一些系统文件，当然要先装这个才能运行其他软件，包括Moonshell。

最后，FAT模式对TF卡的要求比较高，我们建议使用我们推荐的那几种TF卡来获得最佳的游戏体验。

根据官方的回答，可见选择一款合适的TF卡还是很重要的，下面给出官方推荐的几款TF卡和推荐的速度：

AK论坛问题选登

问： 烧录雷顿教授后，可以进入，但没有开头画面，直接是谜题99，然后就是到达不可思议町的动画。可问题是没有标题画面就无法取进度。yyjoy上的版主说重新下一个rom试试看，我都下了n个了，还是同样的问题。机器是idsl，AK是老版本的，请问怎么办？

答： 这个问题应该是rom的问题。我记得你在yyjoy上也是问过的。我们专门下载了这个游戏用老版本和新版本的ak，在idsl上都测试过，完全没有问题，可以进入标题画面。你看看是不是存档列表上的存档不正确？这个游戏是64k的。

型号	容量	速度
Toshiba（Japan）	512M	3
Toshiba（Japan）	1G	3
PNY（Japan）	512M	3
PNY（Japan）	1G	3
Kingston（Japan）	512M	3
Kingston（Japan）	1G	3
Sandisk UltraII	1G	7
Sandisk 普通	2G	14
Apacer（Toshiba Japan）	512M	3
Apacer（Taiwan）	1G	11

M3专栏

GBalpha(中国)有限公司出品的G6DS Real是目前市面上带内置闪存系统的SLOT-1烧录卡中功能和性能最高端的一款。储存容量高达16Gbit，具有USB2.0标准移动储存设备的高速读写器，使用最新的TouchPod操作系统。另外，它还使用了最新的“Actel A3P”作为核心处理控制芯片，使得系统运行的稳定性和NDS游戏的兼容性均达到了同类产品所无法超越的技术瓶颈，复杂的硬件系统为操作和使用的方便性提供了可靠保障及出色的效果。

作为GBalpha推出的新款DS系列成员之一的G6DS Real，与G6家族的其他型号有着基本相同的操作界面和功能配置。是之前热销的G6Lite在新硬件平台下的升级版，在功能上又有诸多革命性突破。

GBalpha SLOT-2系列电影卡G6Lite品质的保证，是消费者普遍认同的。G6DS Real以真正CLEAN ROM兼容，打破了2007年主流烧录产品停留在后台打补丁模拟运行的现况，真正实现了CLEAN ROM的Real(真)运行系统环境，并且无须手动选择和调整速度、存档规格等参数，首次让CLEAN ROM支持实现了革命意义的最简化。

多彩外观设计，吸引万千瞩目

对于很多喜爱精美电子产品的人来说，G6DS Real这款产品集华丽外观与考究材质于一身，激发出一种对艺术品的欣赏之情。

G6DS Real的卡带外壳配合NDS主机有多种颜色可以选择，用户可以根据不同的偏爱挑选最适合自己的颜色。其中贯穿GBalpha在NDS时代卡带设计思路始终的“X-Changeable Cover TM”多变彩壳功能在G6DS Real上更是发挥到了极致。G6DS Real卡带外壳采用了独特的外侧卡



扣式结构，不仅做工精致，而且更换起来也极为方便，无需借助工具就可以完成更换，配合独特的标签图案设计，外观视觉效果一流。

表现顶级品质，捍卫家族荣誉

我们知道，GBalpha系列电影卡产品在推出时就体现出要占据高端烧录卡市场的首席地位，并将众多研发新技术运用于系列产品中。G6DS Real不忘使命，在吸引来众多青睐目光之后，开始了强大的功能释放。



G6DS Real的游戏系统达到了前所未有的高兼容度，对最新上市的NDS游戏兼容性拥有最出色的表现，这些都要归功于结合了Real(真)CLEAN ROM的运行系统。这个系统让使用者能够轻松地立即玩到各种最新的游戏。游戏启动设置菜单可以为每个游戏单独设置独立的复位组合按键和金手指开关，以及多项全面的NDS金手指激活选项。借助于这些辅助功能，让G6DS Real核心功能的游戏部分更是锦上添花。

G6DS Real新系统功能强大实用，可引导SLOT-2的G6/M3系列产品或其他品牌SLOT-2产品直接切换到NDS模式或GBA模式。独有的引导方式设置选择功能，可设置快速启动或NDS标准主界面手动启动，方便各种人群的操作使用习惯。另外值得一提的，G6DS Real是目前唯一具备NDS游戏CLEAN ROM中文名称自动翻译功能的烧录卡，这些都是凝聚着开发人员的各种努力而实现的。

GBalpha电影卡家族高端产品最具特色的PDA工具TouchPod自然也不会缺席，完整附带在了G6DS Real的扩展功能菜单中，实现了世界时间、万年历、画板、记事本、可发音英汉词典、汉英词典、汉语词典等一应俱全的附加辅助功能。

刘兆雄	没有最强的配置，只有最BT的玩家。
读者资料	男，17，北京市丰台东高地益丰园4-3-701，100076

SC专栏



近日，SC官网论坛正在进行SCDSONE的下一版本内核意见征集活动，感兴趣的朋友可以去参与其中，说不定你的一个新颖的创意就会被采用。下面是官方的发言以及一些优秀的意见选登。

新内核意见与方案征集

请提出您认为最佳的方案与建议。官方会在其中意见做参考。例如一些比较实用功能，人性化的设置。以及上版内核中一些不足与bug也可在此提出。

例子：个性化设置应该做成上屏显示列表，合理利用二个屏。

CharlesCCO2 的发言

●金手指功能。

●自行设置wallpaper及theme。

●设置Real Time Save 为每一个游戏的独立设定。（即是0168 我自行set saver size， 但0988用Real Time Save）。原因：因为一般新game也未知saver size， 用real time save模式先玩一下， 知道saver size时再自行设置。

●存盘备份功能。（即是支持一游戏多存档）

●删除档案功能。

●加入“实时写入.sav”功能， 如果结构上有限制就没办法了。原因： 因为现时SCDSO的结构是一开机才会写下.sav档案，如果，我用MicroSD A玩一个游戏，在游戏中存档了，关机， 我转另外一张MicroSD B，开机，存档便会写入至MicroSD B了。

●加强Real Time Save功能， 始终real time save玩游戏时比较慢。

●加强Supercard Rumble 的支持。因为现时的SCDSO + Rumble 还跟真的Rumble Pak 有很大分别。

●删掉开机的“Error”！！

●建立一个简单的打DLDI 补丁软件提供下载，方便使用homebred software。

●当一个新的.nds 放入SCDSO 时，那个由SCDSO建立的.sav时间有问题。

apache的发言

●于无图标下（english ：ICO Modality –> No ICO），最后方的游戏档案大小显示是无必要的（如：0168 – Mario Kart DS。Nds 34144256，中的34144256），留多些空间来显示名称就好了，因有些日文版的游戏名是很长的。或是例如用34M来代之。

●系统自动产生的save文件请改为长文件名而不是8.3的格式。

●直接储存ndsl内四级亮度，方便而不需每次开机又要再一次设定（按键）。

●按下某某键开机时，可以进入NDSL 的menu里。现时要拿走SC DS 后才可进入，不方便。

vespoli的发言

●gba联动功能，目前只能看不能用，曾说0120会修正。

●增加热键启动superkey引导功能。

●提高download play支持，3个头脑柔软体操学院皆不能成功download play（0073,0459,0491）。

●改善屏幕灵敏度，也许是moonshell本身问题。

●修复光暗度调校问题。

●支持实时存档，就如scsd的gba游戏般。

对于网友vespoli的建议，管理员对逐条作出了及时的回应，内容如下：

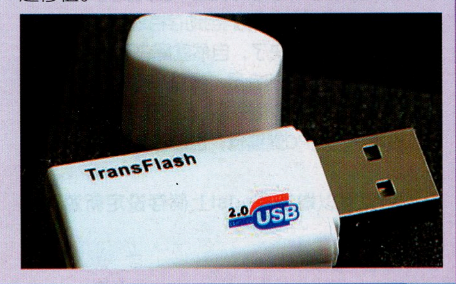
●GBA联动会做到菜单上面去，到时候选择后会调出窗口提问是否将slot2端的资料与slot1联动。

●这个反映过了，好解决。

●标准模式理论是不会有问题，硬件模拟正卡。是否是客户端使用问题?我们测试了炸弹人挺正常的，做了0073、0459、0491测试全部通过正常，是不是客户端的机器有问题?

●0120bug之一会修复的。

●至于即时存档目前还是先把其他功能移植过来，再一步步的跟进。首先会把金手指，即时攻略一起移植。



赵政	玩了很久游戏，觉得失去了，玩游戏的意义，谁能告诉我。
读者资料	男，18，辽宁省沈阳市第一中学二年五班，110042

EZ专栏

EZ3in1扩展卡支持的振动游戏列表

游戏名称	ROM编号
《马力奥路易RPG2》	0216、0252、0297
《银河战士弹珠台》	0142、0287
《瞬感方块》	0337、0461
《银河战士猎人》	0367、0431、0455
《星际火狐-秘密指令》	0511、0540
《42个空前经典》	0580、0595
《激斗，自制机器人》	0606
《斯派罗传说-新的开始》	0604、0635
《超级桃子公主》	0340、0444
《星际迷航-战术攻击》	0645
《节拍特工》	0655
《麻将格斗俱乐部》	0731
《口袋棒球9》	0743
《puyopuyo15周年纪念》	0766
《迪迪大金刚赛车ＤＳ》	0836
《天使记忆》	0823、0831

EZ论坛问题选登

一位叫做 optios40 的网友提出了很多问题，其中也包括大家都关心的3in1卡口袋妖怪联动的问题。网友sunshinemm 对这些问题一一回答。

问：根据EZ1月10号的更新内容（新增手动存档设置；取消自动存档；取消自动写芯片），请问新内核会否再加回？怕新手操作错误的话可以在L+R菜单设置开不开启吧。
答：这个有不少人支持，不过具体还要看官方如何平衡。

问：1.37已经不能储存save type，那L+X、L+Y有何用处？难道等新存档列表前一直要设定？忘记了一次存档就没有了，有取消自动存档还可以救一下。
答：上一个问题解决了，自然就解决了。目前的解决办法是：1、论坛的会员“绿豆”有提供非官方的存档列表，更新还是很快的；2、可以自己用存档列表编辑器自己在PC端编辑，也很容易和方便的。

问：希望可以增加在ndsl上储存设定新游戏的save type。
答：同上一条。

问：会不会加nds金手指？R4在开发中。
答：目前在做内置内核呢，近期就要测试了，所以就算要做，肯定是要完成当前工作再说了，因为当前我们只能提建议，结果就要等了。

问：另外开启Homebrew时ez5会因邻近的游戏save type产生一个Homebrew.sav档案，这是不是bug呢？有没有可能增加Homebrew的软复位？
答：这个可以自己给 homebrew的程序指定一个存档类型的，无论每次在DS上设置还是PC上编辑，都有“无存档”这个存档类型的。至于软复位，可能性非常小了，因为 homebrew可能三天两头就改一次，而且自身的程序不像游戏rom那么好加复位代码，所以官方没有这个精力来维护这部分程序的软复位的。其实对于 homebrew来说，因为开发者写的代码，应该由开发者完成软复位操作的，这样更容易和稳定些。

问：何时会有内置混合和软复位呢？
答：正在做，快内测了。

问：Moonshell是否最新？
答：听说是和MS的开发者有关系，具体也不太清楚了。

问：EZ3in1可否加合卡、软复位和金手指呢？会否在以后增加pokemon联动？
答：合卡等不知道，但是口袋联动一直也在做，好像有点眉目了，做成了的话，肯定会公布的。



EWIN 专栏

官方论坛问答选登

问：我的MINI－SD卡插进EWIN里拔不出来，打开EWIN卡后再插MINISD依然不行。弹簧不起作用啦？难道我每次从EWIN里取MINISD卡都要打开EWIN卡？有没有解决的办法？

答：EWIN 2卡带不能正常使用需要返厂修理的，请直接联系官方论坛的“Donkey”解决。

问：无法更新内核？我是1.926的，想升到最新内核，但是系统一直说无法打开升级软件，这是怎么回事啊？我按了UP+L+R，然后按A，然后就提示无法打开了。

答：升级软件只是一个PC未知格式的文件，并不是那整个文件夹，而且必须放在根目录下才可以升级。其实，三个UPDATE分别是英文、繁体中文和简体中文，只要把你想要的那个粘贴到SD卡上就可以升级了，但要直接放到SD卡上，不能放到SD卡上的任意文件夹中。(From:yoyo123)

问：用新内核掉档啊。本人一直没有升级，用1.8用得很好，直到1.8不支持迷失蔚蓝2中文版才升的级。就是坛子里支持机战W的新内核。但是一个很重要的问题——不能存档。经过试验，以前游戏备份的存档在新内核下不能载入，玩游戏只要一换另一个游戏当前的游戏的存档就会没有，不换的话还在。在坛子上看到，新内核改变了存档的方式，难道就改成这样了么？？还是1.8以后的内核存档要手动操作一番？各位帮帮忙咯，否则现在什么游戏也玩不了啊——玩了也白玩。

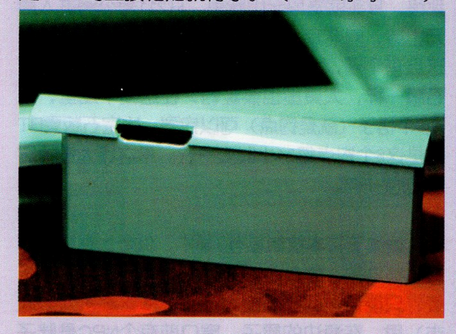
答：1.968内核、1.31转换工具，我也试了多次。以前的sav存档依然可用，把256K的替换掉512K，nds文件和sav文件名完全一致是关键。(From:mumu_he)

问：升级内核失败，求救。升级内核，由1.7升级到1.968，在升级内核后，开机显示的提示都是黑色的。但是能开机，能显示里面的文件夹，就是不能显示文件，不能打开文件夹。以前按住L键开机，就可以重新刷了，这次的怎么不行？

答：新内核的强制启动方法改变了，在开机的时候就按住UP+L+R+X，然后重新升级内核就可以了。(From:kbmumu)

问：Ewin存档可以和DeSmuME互相转换吗？需要软件转换还是直接可以用？

答：当然是可以用的，只要是512K的就行，要是512K的直接粘贴就行了。(From:yoyo123)



问：刷了最新的内核用了最新的转换器后白屏。强行进入没有打勾啊，有的游戏按Y可以进，有的游戏不能进啊。

答：现在的新游戏全需要打强行了，以后就默认吧。(From:hpzxk)

问：能从高版本内核降低到低版本吗？怎么降？

答：能，只要找到老版本的内核，然后按正常升级的方法升级就可以了。不过不推荐降级，因为现在最新的内核已经非常完美了。(From:kbmumu)

问：EWIN2没电会玩不了游戏或记录吗？

答：新内核已经不用电池了，现在还支持软复位了。不用怕了，电池都可以取了。(From:xiedixu)

问：最新内核玩不到 Mario kart？

答：估计是你下的ROM有问题。因为我看了你的帖子专门自己转了一下，没问题，连软复位都可以用。(From:yoyo123)



答疑解惑 口袋妖怪珍珠钻石常见问题解析(下)

问：No.349大黄鱼图鉴显示的地方为什么我总是去不到?

答：从图鉴看到No.349大黄鱼的位置在地图中间那段，其实就是殿元山脉里。从211号公路进入殿元山脉，向北走，推石后可以去到有雾的一层，这层有个湖，大黄鱼就是在这个湖里钓的。与宝石版一样，大黄鱼也很难钓，在这整个湖里，只有6个格子（就是钓点）可以钓到，比宝石版更BT的是这6个钓点每24小时变一次。总之钓大黄鱼需要耐心+RP。

问：瑜伽王基本技能里有3拳术，但野生捉到的和进化都没有，怎么办?

答：只能通过回忆技能。在ノモセシティ（野濑市）里，在海边的屋子，窗口前有个NPC是胖子的那间，里面那位NPC可以回忆技能，与宝石版一样，回忆一技能需要付出一个心之鳞片。

问：我看见有些树可要摇动，请问是用什么技能?

答：摇树这个技能是金银版里独有的。DP里摇树用的则是“あまいミツ（蜂蜜）”这个道具。蜂蜜在ソノオタウン（花圃镇）后花园的光头NPC有售，把蜂蜜涂到黄色的树上，等6～8小时（如果超过一定时间没来摇则蜂蜜会消失——被吃光?）树就会摇动，调查就会遇到PM。注意涂几个蜂蜜的效果与一个一样；当树摇动后S/L大法只能刷PM的级数、性别、个体和性格，不能刷PM的种类。要得到刚比兽也就只有涂蜂蜜这个方法，所以努力多涂蜂蜜吧。

问：龙系的绝招“流星群”在哪里学到?

答：在210号公路（有雾的那段路）里有一间民房，里面那位老NPC教学“流星群”，学到的PM要求是龙系PM，要最终形态且亲密度要满值（255）。

问：DP里主角的三招绝招在哪里学到?

答：当然先要通关和升级图鉴。然后坐船去新岛，在228号公路沙尘暴地区中部有民房，里面有位面对电脑的老NPC，谈话后可以让主角学习绝招。注意主角PM要求是最终形态，亲密度要满（亲密度255）。另外历代的主角PM都可以在这里学到绝招！要求同样是最终形态且亲密度要满。

问：我查看PM捕捉地资料时发现有一项是“从副主角的妹妹处获得地点”，请问那位妹妹在哪，怎么知道她说的PM?

答：在マサゴタウン（真砂镇）里，中部那间大民房里，有位在电视机前方的小MM，她就是副主角的妹妹，与她谈话就可以获得PM大量出现的地点。在谈话中，第一句话只是开场白，没有信息，第二句话才是重点：第一行开头就是地点，如果写着XXX号公路很容易看到，如果写的是炼钢厂等地点就要自己对照地点的日文了；第二行开头就是出现的PM。知道地点和出现的PM后赶快去捕捉吧！



问：在地下世界挖到的进化石、心之鳞片、化石怎么带到地面?

答：在地下世界挖到的道具先会放在地下世界专用的背包里，要带到地面先要转移到主角的背包

安星煜	谁能有这样好的朋友？同样是和我一样的无产阶级，有了GBA还和我一起玩。
读者资料	男，15，甘肃省兰州市第十九中学初二八班，730030

里。具体操作是按X键打开菜单栏，选择“たから”这项（第四项），选择道具后按A键选择“バッグにしまう”这项（第一项），道具就转移到主角的背包里，然后就可以在地面使用了。

问：DP里应该怎样开启秘密基地？神秘力量这技巧使用不了。

答：本作里秘密基地设计在地下世界，要开启秘密基地首先要找到地下世界里的“大叔”，用宝玉交换“钻头”（后缀有“ドリル”都是钻头），然后找个地方，面对着墙壁，按X键开启菜单栏，选“トヲッフ”（第一项），找到“XXXドリル”后按A键，就可以开启秘密基地。快进去里面布置一下吧。另外秘密基地只能开启一个，重新开启前面的那个就没有了。



问：鬼盆栽怎么才能遇到？图鉴里没有显示。

答：首先至少要找到附近除你以外的另外一个玩家，否则不能遇见鬼盆栽。当你达到这个条件时，请按以下步骤操作，先把かなめいし（回音石，地下世界挖掘得到、或者208号公路NPC处得到、或者是主角家水塘边树丛隐藏道具）放到109号公路的枯井里。然后使用たんけんセット（冒险套装）进入地下世界，与另一位玩家进行地下世界联机。找到另一位玩家并与他谈话，然后回到地面，再进入地下世界、谈话…… 如此重复32次。当“てあった ひとにんずう”（遇到人数）



那里得到32人以上就可以在109号公路的枯井处遇到鬼盆栽。

问：我想重新开始游戏，但新开始的游戏始终不能记录，怎么办？

答：重开游戏，见到有“PUSH START BUTTON”的画面（下屏是封面神兽）时同时按住：上键（方向键）、B键、SELECT键。之后就会进入蓝色的删档画面，两次选择“はい（是）”后系统就会自动删档，删档需要时间，请耐心等待。

问：我已经通关了，图鉴只剩下No.65、No.114、No.115和另一只神兽，请问怎么获得它们的图鉴？

答：No.65是气球鬼，解决たにまのはつでんしょ（风力发电厂）的事件后每逢星期五在发电厂门口会有一只气球鬼。No.114是未知图腾，位置在ズイタウン（花蕊镇）东边的遗迹里。No.115是里欧鲁，在こうてつじま（钢铁山）和一位NPC组队战斗，解决钢铁山的银河团后组队的NPC会给你里欧鲁的蛋，孵化后得到里欧鲁，或者到クロガネゲ ト（黑金大门）的深处有NPC使用它来战斗，对战后可以获得图鉴。另外一只神兽在另一个版本里，虽然不能遇到，但可以不联机通信获得图鉴，具体为：在カンナギタウン（冠风镇）北方的民居内，那位给你秘传机03（冲浪）的NPC可以给你看到另一只神兽的样子，这就有图鉴了。



问：请问迷尼龙在哪里钓到？图鉴显示的位置怎么也去不到。

答：迷尼龙在殿元山脉内有瀑布的水域里钓到（去找封面神兽时候不是曾经经过一条瀑布吗？），中级高级钓竿都能钓到，而且遇见率很高，还有几率会钓到哈古龙。注意在207、208号公路的洞口进入才能到达有瀑布的水域，在211号公路的洞口进入只能到达大黄色的水域。

胡月鹏	PSP2就算了吧，SONY先把低功耗版的PSP1出了吧。
读者资料	男，22，北京市西城区德胜门外教场口九号二号楼305，100011

口袋新闻

美国版神奇宝贝DP登场人物名字及1-5话标题确定

根据美国卡通网的神奇宝贝介绍页的介绍，预定将今年夏天在美国播出的TV动画神奇宝贝钻石珍珠中登场的小光和信志的英文名以及1-5话的英文标题已经确定，具体是：

——登场人物——

小光→ヒカリ→Dawn
信志→シンジ→Pail
ナオシ（第4话登场的游吟诗人）→Nando

——1-5话英文标题——

第1话：Following A Maiden's Voyage!
（旅立ち!フタバタウンからマサゴタウンへ!）
第2话：Two Degrees of Separation!
（ピカチュウをさがせ！202番道路！）
第3话：When Pokemon Worlds Collide!
（ライバルバトル！三对三!!）
第4话：Dawn Of A New Era!
（ポッチャマ对スボミー!ヒカリ初バトル!!）
第5话：Gettin' Twiggy With It!
（ナエトル、ゲットだぜ！）

日版迷宫动画下载+游戏消息

1、还记得去年在美国播出的动画版《不可思议的迷宫》么，也许有些朋友还在对不大习惯的英文配音感到耿耿于怀吧。现在好了，日本雅虎开始提供日文配音版的在线观看了！日文版里主角组成的救助队的名称为「ガンバルズ」（加油队）官方网址：http://pokemon.kids.yahoo.co.jp/index.html（里面可以选择大/小不同尺寸的画面来观看）

如果想下载的话，下面是从上述网址提取出来的大尺寸画面的下载地址，大家可以用flashget等工具来下载：
URL：mms://wmcontents06.cdn.yahoo-streaming.jp/yahoo/kids/pokemon/clip_1m.wmv
大小：160MB，时长：22分50秒
格式：wmv（建议用windowsmediaplayer观看）

2、有关游戏新作的消息。据《Fami通》杂志有关PM公司CEO石原恒和与Chunsoft社长中村光一的4页报道，在全世界卖出了超过550万套的《POKEMON不可思议的迷宫 青/赤之救助队》的续作现在再次由Chunsoft正在开发中。《迷宫2》是以DS为游戏平台的两套游戏性上内容略有不同的双版本游戏，并且会充分利用DS的双画面以及Wi-Fi功能，而且会包含DP中的新精灵。发售日期预定为2007年内。本月的Coro Coro杂志曾透露下个月的Coro Coro杂志将会宣布新的PM游戏的登场，不知道它指的会不会就是《迷宫2》。总之，下个月中旬谜底应该就会揭晓。

3、附赠下周一小时特别篇中会登场的圆企鹅和假面蔷薇的预告小图一张。这应该是第一张很特别的假面蔷薇的样子了吧!



口袋在线 口袋妖怪“网游”介绍

大家对以前介绍过的在线PET系统感到满意么?事实上，口袋妖怪官方网站就出过各种“网游”，尽管功能都比较简单，不过有了口袋妖怪的参与，还是吸引了一些fans，这里我们自然义不容辞地向大家简单介绍一下。

一 官方活动游戏暑假大作战2006

口袋妖怪的官方网之一“超喜欢PM俱乐部”自04年举办“暑假大作战”以来，受到了FANS的支持。今年暑假大作战2006将前往一座海岛。跟着笔者来探索其中的奥秘吧!只要上网登陆pokemon.jp后进入暑假大作战2006即可进入。要提醒大家的是，想参加这些项目必须要最高版本的Flash Player，如果不是则系统会自动提示是否免费下载。玩到一定程度获得要求数量的图鉴后可得到相应的奖品，最诱人的就是限定不公开销售的100个皮卡丘版NDSL。活动期限为7月21日至9月1日，当然，9月1日之后还有N多后续事。如果想了解获得一定数量的数图鉴对应的奖品等更多信息，可以登陆pokemon.jp查询。本期为大家提供的是各项目的攻略。不过只能算“回忆”，因为活动现在已经结束了。

●作战基地

在海岛中间的就是作战基地，ダイ博士会为你介绍各项目的玩法以及小部分建议，而且这里还可以看到挑战的最高记录。顺便在这里告诉大

沈童	买了NDSL之后才知道PSP也能用储存卡玩游戏。
读者资料	男，15，吉林省吉林市江南华侨城东林花园小区四号楼C座401，132011

家，左上角那个珍珠贝可以查看自己已获得的图鉴。指南针是推到海岛，“？”是帮助。

●长鼻叶之森

在一片大森林里，你来要捕捉口袋妖怪，不过，却有一群长鼻叶捣乱。如果你看到有什么口袋妖怪的部位就用鼠标去点，如果是真PM，那么你就有它的图鉴了，当然长鼻叶可能会用各种有PM部位的道具来迷惑你，好在不记时，而且点错多少次都没关系，所以只要有耐心一定会搜集齐全的。收完29+1只时到大树可以见到雪拉比，平时，这里放你收到的PM或长鼻叶用过的道具。操作方法是用鼠标，移动点右下方箭头即可移动。中间那个是没什么用的地图。

技巧：看到口袋妖怪的一部分并且看到边上有长鼻叶一部分时那肯定是真口袋妖怪。

●鲤鱼王之池

来到一片池塘，进入后选择钓竿，左边的是普通钓竿，用来钓鲤鱼王；右边的则是超级钓竿，有一定几率钓到笨笨鱼，当然钓到其他水系PM也是有可能的，只是超级钓竿的难度较大。点完钓竿点木板进入，选择一处水域按水面，当钓竿摇动点钓竿，时间恰当就能钓到。搞到5个笨笨鱼可以得到美纳斯。共13+2。

技巧：往深处走。需要耐心，尤其用超级钓竿时候要一直盯着。

●椰蛋树之滩

这是一片沙滩，点沙滩上的椰蛋树瓶（左边）会出来对话框提问PM问题，（等好久才有）答对两道题目就可以得到奖励，如果是商品问题，点ヒントはコチラ会进入商品网站,隔天可能会有PM新情报或笑话,去完别的地方再来才会有新的。最终可以得到盖欧卡图鉴。

技巧：对于不懂日语的朋友相当的困难啊，有机会我整理全部的答案。因为没有时间限制，可以用截图等方法请教别人。

●鬼斯通之洞

这个项目是后来开放的，开始的数字是要选择的等级。对着画面用鼠标点就能看到洞窟中一部分。不过这回使用次数可是有限的，可以看着旁边ヒント的身高体重等来提示。等级越高的关洞窟要辨认的PM数目就越多，只要认错一只，鬼斯通就会来捣乱笑话你，你就失败了。共有15个隐藏关卡，全部通过获得BOSS固拉多图鉴。

技巧：可以对照论坛提供的中/日名字对照表来回答，限制的是次数，不是时间。

●比雕之海滨

开放最晚的项目，选关后决定要哪2只口袋妖怪坐在比雕背上（想TV里通皮卡丘也就坐过一次），不过属性是会对之后要进行的攻击有影响的。飞行起来后用方向键左右来集气，遇到气球用鼠标打破。（这时属性就有效果啦）空格可以闪避克自己的属性以及骷髅气球，不闪后果很严重，但是有W、P、S字样的则不同，尽管吃。通关后就会见到传说中的口袋妖怪凤王！

技巧：气球离自己近的时候打破分数会很高。

二 神奇宝贝PC大师

大家可能对神奇宝贝PC大师这个名字还不大熟悉吧？这是由THE POKEMON COMP ANY和NEC共同出资，计算机检定协会和NEC的网络服务BIGLOBE合作制作的一款以PM为背景给小学生学习电脑准备的电脑训练游戏。该软件可以在超喜欢神奇宝贝俱乐部下载到，免费试用，不过之后每个月就要支付1890日元来继续你的记录ID。免费下载是从6月20日开始到9月20日共3个月。但在8月31日前加入试玩的可以再免费试玩1个月。到07年4月25日彻底结束,包括付费版也是如此。估计是没人用吧。试玩后如果填写了调查问卷可以得到一张壁纸,更诱人的是可以参加台湾POKPARK游、苍海的王子售票等抽奖，不过估计国内的朋友抽到也没什么用……其实PC一词的意思除了个人电脑还有Potential Creativity 之意,即让小学生们在友情等冒险中尽可能的发挥出创造性。

进入游戏后，身为PC训练家的你以成为世界第一的PC大师为目标进行冒险。要和许许多多拥有和你一样梦想的PC训练家对打来提高双方操控电脑的能力。进入P-OS在网上联机后便可以登陆,故事开始于你的老师正在巡逻，可是机器突然发生故障动不了了，而这正是你表现的机会，坐上皮卡丘去救他吧，在路上你会遇到各种PC训练家,总共是6位，分别训练你的打字能力、电脑绘画能力、添加删除字能力、电脑常识、图形工具的使用以及日文的能力，和他们对战吧。到达目的地救出老师试玩版就算结束了。通过对Junior P检从10级到1级的10个关卡后就能够同时获得Junior P检的资格，通过全部的关卡的话，还可以获得Junior P检上位资格的Junior P检4级水平认定。最后让我们了解一下玩法，类似KOF游戏,看上面的数字，那就是时间，蓝字是计时，红字是倒数30秒，00则是不限时。只要答对每关的几道小题，对方就会减少HP，减完为止（汗），还可以奖励PB一个。相信这些对各位读者来说应该是轻而易举的，更多的还要由各位读者大人们自己去探索，我是买不起付费版了……

俱乐部还有很多小游戏，另外美国还推出了类似的学习联盟，我们以后再向大家介绍。

文/billbzzhang

周启明	真希望有人与我联机。
读者资料	男，13，合肥市寿春路高龄以安局楼下中国银行，230001



责编/暗凌
文/chinagba 一捨黄土

工具改造

工具改造是牧场系列的固有特色。刚来到牧场的主角只有黑色的铁制工具，随着使用次数的增多，经验值越来越高，经验值每达到一个等级就可以去矿场寻找相应的矿石用以改造工具，工具越改造效能就越强，使用范围就越广，铁制—铜制—银制—金制—秘银—诅咒—祝福—贤者，这就是正统牧场的改造定式。

RF中的工具改造与正统牧场类似而不尽同。

共同点：1、将材料交给工匠，几天后即可取得新工具；2、改造材料类似，依然需要用到金银铜铁；3、改造后的工具效果类似。

不同点：1、可以自行改造，且立等可取；2、部分工具改造时需要添加特殊材料，且没有经验值的限制；3、改造后攻击力提升可以当做武器使用。



▲开垦荒地的必备工具。

首先六种基本工具并不如前作一般游戏伊始便出现在主角的工具箱内，那么如何取得最初的工具呢？片头剧情中，又饥又渴的主角遇上了女主角米斯特，也许是为了让主角明白自己动手丰衣足食的道理，米斯特的一句“我觉得你需要它们”，便将锄头（ボロのクワ）以及水壶（ボロのジョウロ）交到了主角手中，



▲鱼竿的取得。

不得不让主角以及众玩家汗颜。第一次去码头，可以从海之家店主サラ那里取得最初的鱼竿（ボロのサオ），与前作相比，鱼竿的取得容易了许多。游戏第2日豪宅事件开启后，去豪宅与ビアンカ对话取得斧头（ボロのオノ）。自宅牧场耕种50块后，与种子屋的ロゼッタ对话取得镰刀（ボロのカマ）。锤子（ボロのハンマー）则需要等第一洞开启并耕种50块土地后与武器店的レオ对话后得到。诸位玩家一定也都发现了，基本工具并非铁制，而是有一个共同的形容词：ボロ（破烂），所以如果想让工具真正上手，请尽快改造工具吧。

本作负责改造的工匠不再是赛巴拉工房了，而是卡鲁迪亚武器店的店长雷欧（レオ）爷爷，那里除了贩卖武器装备外兼营工具改造。因为是兼营，所以他对于工具的改造技术与赛巴拉工房相比要逊色许多，雷欧爷爷只能将工具改造二段，如果想继续改造，只能等主角自宅增筑后自行打造。无责任猜测：RF2中主角除了农业矿业畜牧业，还可以追加医生、工匠、美食家等职业供选择，可以开自己的武器店、医院等，技术绝对不输给卡鲁迪亚本地的经营者众。

由于需要将破烂的各种工具再改造，所以第一阶段是要将破烂首先铁制化，RF中工具改造只要取得矿石即可改造，虽然取消了经验值与改造挂钩，但也不能越级升级了，因为每一级的工具改造都需要以其前一级的工具为基础。与前作类似，本作中的改造流程也可以用破烂—铁—银—金—铂金来表示，铜不再是改造等级之一，但作为改造的辅助原料而存在。除了基本矿石外，改造不同的工具会用到各种特殊的材料，例如锤子的改造中需要用到锤子的碎片，鱼竿的改造需要用到植物的茎干以及丝线等等，更接近现实的改造，但这些特殊材料的取得也相对比较困难，例如鱼竿的改造必需品丈夫なツル需要游戏进行到第七洞，也就是至少要到第一年冬季后才能得到，幸得本作中鱼的大小种类等与鱼竿的改造度无关，试过用破烂的鱼竿钓上鱼王的感觉吗？

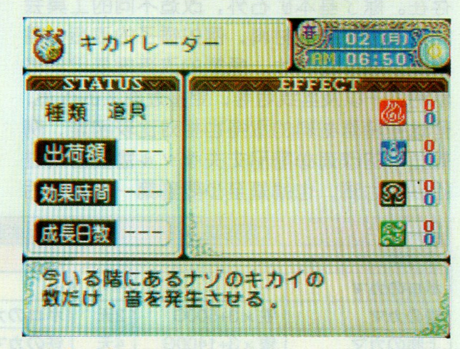


▲卡鲁迪亚武器屋。

工具名	工匠改造	天数	自行改造	改造技术
镰刀类				
ボロのカマ	—	—	—	—
鉄のカマ	铁×3+500G	2天	ボロのカマ+铁×2+废矿石×1	LV10
上物のカマ	银×3+1400G	4天	鉄のカマ+铜×1+银×2	LV20
业物のカマ	—	—	上物のカマ+金×3	LV30
名工カマイタチ	—	—	业物のカマ+プラチナ×2+铜、铁、废矿石各1	LV40
水壶类				
ボロのじょうろ	—	—	—	—
ブリキのじょうろ	铁×2+450G	2天	ボロのじょうろ+铁×2+铜×1	LV10
ししのじょうろ	银×3+1800G	4天	ブリキのじょうろ+银×2+铜、サファイア各1	LV20
虹のじょうろ	—	—	ししのじょうろ+金、ルビ−、エメラルド、アメジスト、アクアマリン各1	LV30
幸せのじょうろ	—	—	虹のじょうろ+プラチナ×2+エメラルド、魔法の粉、妖精の粉各1	LV40
锄头类				
ボロのクワ	—	—	—	—
丈夫なクワ	铁×2+600G	2天	ボロのクワ+铁×2+铜×1	LV10
熟练のクワ	银×2+1200G	4天	丈夫なクワ+银×3+铁×1	LV20
辉きのクワ	—	—	熟练のクワ+金×2+银、ダイヤモンド各1	LV30
喜びのクワ	—	—	辉きのクワ+金×2+プラチナ、地の结晶、坏れた柄各1	LV40
鱼竿类				
ボロのサオ	—	—	—	—
竹のサオ	铜×2+550G	2天	ボロのサオ+废矿石、铜各1	LV10
やなぎのサオ	铁×5+1400G	4天	竹のサオ+铁、丈夫な丝、丈夫なツル各1	LV20
名人のサオ	—	—	やなぎのサオ+银×2+丈夫な丝、丈夫なツル、妖精の粉各1	LV30
御神木のサオ	—	—	名人のサオ+金×2+丈夫な丝、丈夫なツル、妖精の粉各1	LV40
锤子类				
ボロのハンマ−	—	—	—	—
アイアンハンマ−	铁×4+500G	2天	ボロのハンマ−+铁×2+废矿石×1	LV10
シルバ−ハンマ−	银×5+1600G	4天	アイアンハンマ−+银×2+铜×1	LV20
ゴ−ルデンハンマ−	—	—	シルバ−ハンマ−+金×4	LV30
プラチナム	—	—	ゴ−ルデンハンマ−+プラチナ×4+ハンマ−の欠片	LV40

工具名	工匠改造	天数	自行改造	改造技术
斧头类				
ボロのオノ	—	—	—	—
まきわりのオノ	铁×5+400G	2天	ボロのオノ+铁×2+铜×1	LV10
木こりのオノ	银×7+1300G	4天	まきわりのオノ+银×2+铜×1	LV20
山守のオノ	—	—	木こりのオノ+金×2+铜、ルビ−各1	LV30
奇迹のオノ	—	—	山守のオノ+プラチナ×2+ダイヤモンド、怒りの牙各1	LV40

改造后的工具效果自然比改造前的要强许多，但最高只是“铂金”等级的锤子与斧头却再也不能像前作的“贤者”系列那些成为MAPW(地图兵器)了，而且蓄力时间与之前相比也较长，所以在清理耕地上并不很好用，不过锄头、镰刀以及水壶的使用范围增长依然比较好用。在洞穴内与怪兽战斗时，这些工具也可以作为武器使用，与片手剑相比，这些工具的硬直时间相对较长，攻击速度也较慢，且不可连击，但因为工具固有的属性也仍然可以打出相当高的伤害，例如3级的水壶蓄力后的攻击力加上水属性加成在最初的四洞中几乎无敌(除水属性怪兽)。



▲水壶自带水属性攻击。

工具名	蓄力等级	工具效果	攻击力
镰刀类		提升农业技术等级	
ボロのカマ	1	正面一格	7
铁のカマ	2	正面横3纵1	10
上物のカマ	3	中心横3纵3	14
业物のカマ	4	中心横5纵5	16
名工カマイタチ	5	中心横9纵9	20
水壶类		提升农业技术等级	
ボロのじょうろ	1	正面一格 容量12格	4（水+3）
ブリキのじょうろ	2	正面横3纵1 容量24格	6（水+6）
ししのじょうろ	3	正面横3纵3 容量54格	8（水+9）
虹のじょうろ	4	正面横5纵5 容量100格	10（水+12）
幸せのじょうろ	5	正面横9纵9 容量162格	12（水+15）
锄头类		提升农业技术等级	
ボロのクワ	1	正面一格	6（吹飞效果）
丈夫なクワ	2	正面横1纵3	9（吹飞效果）
熟练のクワ	3	正面横3纵3	12（吹飞效果）
辉きのクワ	4	正面横6纵3	15（吹飞效果）
喜びのクワ	5	正面横9纵3	18（吹飞效果）
鱼竿类		提升钓鱼技术等级	
ボロのサオ	1	—	6
竹のサオ	2	—	9
やなぎのサオ	3	—	12
名人のサオ	4	—	15
御神木のサオ	5	—	18

工具名	蓄力等级	工具效果	攻击力
锤子类		提升采掘技术等级	
ボロのハンマ–	1	石头1回	6（晕倒效果）
アイアンハンマ–	2	石头1回	9（晕倒效果）
シルバ–ハンマ–	3	岩石3回	12（晕倒效果）
ゴ–ルデンハンマ–	4	岩石2回	15（晕倒效果）
プラチナム	5	岩石1回	18（晕倒效果）
斧头类		提升伐采技术等级	
ボロのオノ	1	树枝1回	8（吹飞效果）
まきわりのオノ	2	树枝1回	11（吹飞效果）
木こりのオノ	3	树桩3回	14（吹飞效果）
山守のオノ	4	树桩2回	17（吹飞效果）
奇迹のオノ	5	树桩1回	20（吹飞效果）

工具可以做武器，那么武器可以作为工具使用吗？答案是肯定的，诸多武器中，效果与工具类似的很多，例如片手剑和双手剑可以当作镰刀来割草，战锤和战斧可以当做锤子和斧头使用。但武器偏重的是攻击效果，所以与农具相比缺点是蓄力等级不高（最高3级）、使用范围小（正面一格），这些我们将在后续的武器介绍内详细叙述。

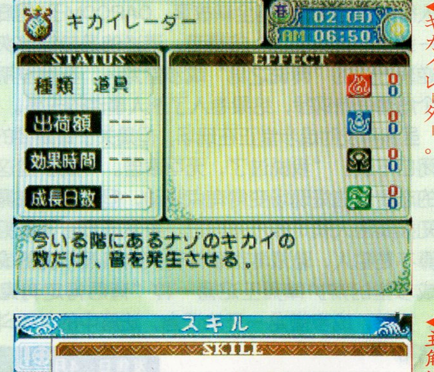
除了以上六件基本工具外，还有畜牧业以及冒险所需要的各种工具，同样需要主角从村民处获得且等级可以提升。

工具名称	取得方法	效果
なかよしグロ–ブ	在第一洞遭遇怪兽后与女佣タバサ对话后得到	捕获怪兽、提升好感度
ブラシ	捕获一只怪兽后与フィル对话后得到	洗刷怪兽
乳榨り	捕获一只怪兽后与ジャコリヌス对话后得到	收获牛奶
毛刈りバサミ	捕获一只怪兽后与カミュ对话后得到	收获羊毛
收集カゴ	捕获一只怪兽后与ノイマン对话后得到	收获卵
キカイレ–ダ–	第一洞冒险时剧情得到	通过提示声说明该地域怪兽机的数量
ボロの寝袋	第一洞冒险时剧情得到	可随时在山洞中露营,但无法全部恢复体力以及RP

同样用破烂来形容的睡袋也是可以改造的，但只有在主角自宅增筑后，从装饰改造中得到，改造列表如下。

睡袋名	改造等级	改造材料
羽毛の寝袋	10	ボロの寝袋+鸟の羽×2+丈夫な丝
毛皮の寝袋	20	羽毛の寝袋+上质の毛皮×2+丈夫な丝
防寒の寝袋	30	毛皮の寝袋+ふわ毛Lサイズ×2+鸟の羽
断寒の寝袋	40	防寒の寝袋+铁×2+シルクの布

在洞穴中使用睡袋可以提升野营等级，等级越低，在同一洞穴中可使用的次数越少，但由于本作洞穴面积并不大，层数也不多，所以使用睡袋的几率较小，野营等级也成了最难提升的技术等级之一。不同的工具可以提升主角不同的技术等级，但睡袋的出现可以使装饰技术的等级迅速提升，这些将在接下来的锻冶改造篇中提及，敬请期待。



◀キカイレーダー。



◀主角的各项技能。

《Fate Tiger大乱斗》正式公布!

名称 Fate Tiger大乱斗
机种 PSP
厂商 Cavia（Type-Moon监制）
类型 FTG
价格 未定
发售日 未定

在PC和PS2平台大受好评的AVG游戏《Fate Stay Night》公布了续作，TYPE-MOON将新作的平台选为PSP，CAPCOM负责发行。在《Fate Tiger大乱斗》中，原作中的角色将以全新Q版造型登场，此次故事中的争夺焦点不再是圣杯，而是由主人公卫宫士郎的大河（老虎）老师所引发的“虎圣杯”争霸战。本作由负责《Fate Stay Night》的开发小组TYPE-MOON负责开发，相信游戏的品质能够得到保证。本游戏的官方网站已经开张，对这款游戏感兴趣的朋友不妨前去查看信息。（官方网址：http://www.capcom.co.jp/fate_tiger）



《逆转裁判4》第一章“逆转的王牌”情节公开!

《逆转裁判4》是以法庭为背景的AVG《逆转裁判》系列的最新作。本作发生在前作的7年之后，讲述主人公——新人律师王泥喜法介的全新故事。CAPCOM于3月底公布了第一章“逆转的王牌”的情节，讲述的是曾经数次上演法庭逆转好戏的“传说之男”成步堂龙一，在俄罗斯餐馆的一个角落里弹钢琴，结果卷入了杀人事件的故事。

虽然事发时成步堂正在现场，但是关于最重要的部分他却闭口不谈。“我说过了，无可奉告。”成步堂这种不合作的态度让法庭现场变得有点骚动，但是从牙琉雾人那里得知报案的人就是成步堂自己。果然成步堂不是犯人吗?就算不是犯人，隐藏着跟事件有关的情报不说的成步堂，给成步堂的辩护律师王泥喜一种“背后肯定有鬼”的感觉。接着，成步堂龙一开始证言，法庭中的斗智斗勇也拉开序幕……

发售日：4月12日
价格：5040日元（普通版）
9240日元（限定版）

《逆转裁判4》定于4月12日发售，相信当大家看到本期杂志的时候，已经开始了紧张刺激的“逆转”之旅。而没有玩过这个系列的朋友，千万不要忽视了这款“神作”。







《怪物猎人P2》4月6日新任务提供下载！

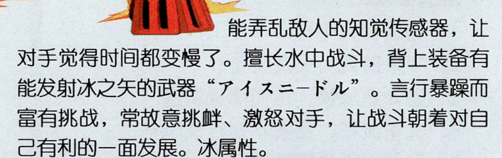
《怪物猎人P2》发售后，CAPCOM不断地更新任务。4月6日又有两个新任务放到了下载网络上，玩家只要通过无线网络就可以免费下载。新任务为"雨夜的偷蛋贼"和"挑战任务04"。"雨夜的偷蛋贼"为集会所任务，在指定地点偷取3个飞龙蛋，搬运回家。当然，路上充满了各种讨厌的敌人，并且放置飞龙蛋的区域有雌火龙看家。"挑战任务04"为训练所任务，内容是挑战雪狮子。喜爱这个游戏的玩家赶紧去下载新任务吧！



《洛克人ZX ADVENT》两名BOSS公布！

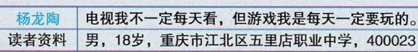
CAPCOM预定2007年发售的NDS动作游戏《洛克人ZX ADVENT》公布了新的消息。本作中有8个BOSS级敌人阻挡洛克人的道路，他们的能力和性格各不相同。目前公布了2个BOSS角色，一个是攻击力高，移动速度快的火属性角色；另一个是擅长水中战斗的冰属性敌人。

攻击力强劲、轻装甲的高速攻击型角色。他能够用高速移动和惊异的跳跃力将对手玩弄于股掌间，强力的踢击能将周围的石块等物体卷入，进一步加强破坏力。性格耿直，严格遵守团体内制定的"规则"。不遵守规定的人，即使是同伴也要进行处罚。炎属性。



能弄乱敌人的知觉传感器，让对手觉得时间都变慢了。擅长水中战斗，背上装备有能发射冰之矢的武器"アイスニードル"。言行暴躁而富有挑战，常故意挑衅、激怒对手，让战斗朝着对自己有利的一面发展。冰属性。





杨龙陶	电视我不一定每天看，但游戏我是每天一定要玩的。
读者资料	男，18岁，重庆市江北区五里店职业中学，400023

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

聘

职位：编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：美编
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。

新锐作品详细解读！

PG攻略战队同您尽览游戏精彩本色!!



真三国无双DS 096

机动战士高达SEED 联合对扎夫特 108

逆转裁判4 120



真三國無双DS 鬥士之戰

曾经多次延期后的游戏作品，游戏画面表现不如人意，但是却为其原创了全新的卡片辅助系统和魔法特技。在游戏的关卡模式中，玩家将会随机遇到天赐武将中的一人与你进行区域争夺战，在困难模式下更是紧张感十足，下面进入本期攻略为您送上《真·三国无双DS 斗士之战》的完全解读。

NDS	光荣	2007.04.05
	ACT	1-2人/5040日元
真·三国无双 斗士之战		1Gb

中原大陆战乱四起，战争的号角如天空中的炸雷一般响彻中原大陆。以张角为首的黄巾贼决定对中原的版图进行霸占，自从黄巾贼出现以来各方生灵涂炭，百姓叫苦不迭。这时多方面联合军为了讨伐黄巾贼开始了大规模的起义运动，消灭黄巾贼成为了今后三国鼎立局势的第一步。三顾茅庐后归顺蜀国的军师诸葛亮向刘备献上了三分天下之策，刘备依策而行最终三足鼎立于中国版图之上。就这样刘备、曹操、孙权各霸一方长期处于对立局面。东汉末年建安十三年赤壁之战后，乌云逐渐遮盖了太阳的光芒，蜀国、魏国境内开始下雪，时间竟长达三年之久。天气的突然骤变让各国诸侯惊讶不已，就在他们派出军队四处搜寻原因的时候空中降下三名武将，分别降落到两国境内。三人以奔腾如狼势如虎的霸者之姿，驰骋于乱世舞台。据点面前势如破竹，所过之处血流成河。三人起初并没有目的，只是单纯的进行杀戮，他们只杀兵将不伤百姓，在这乱世犹如一股新鲜的血液注入中原大陆的命脉之中，百姓们将其称为“天赐武将”。各国势力见天赐武将如此勇猛便开始派出使者对他们进行拉拢，最后由于天赐武将自身的关系三人各自一方对立起来。中原大陆霸权最终归于谁手?你能否成为万将臣服的真正英雄?



操作方式

按键	说明
十字键	角色移动，整备画面下进行卡片的选择以及配置。
B	普通攻击，攻击为四连击。
A	特殊攻击，可以单独使用也可以作为普通攻击使用。
Y	轮盘转动的时候选定魔法，使用魔法。
X	无双发动，在生命值所剩不多的时候无双槽会慢慢增长。
L	防御攻击，只能防御敌人正面的攻击。
R	战斗画面中切换下屏状态!
START	暂停游戏

卡片说明

卡片辅助是《真·三国无双DS》中全新加入的系统，光荣在游戏中总共为玩家们提供了100余种三国人物卡片，每个卡片都有其不同的功能，游戏里玩家要配合各种角色卡片来搭配出最适合自己的角色状态。

在每关开始之前会进入配置画面，进入每关的据点后查看下屏画面游戏会详细地告诉玩家每关可以配置的卡片数量，玩家要根据限制进行最合理化的卡片搭配。

卡片共分为三种，分别是红卡、蓝卡和金卡。

红卡：用来增加角色的攻击力，防御力，生命力以及我方据点内的士兵数量和能力。

蓝卡：用来给予角色不同的魔法技能。

金卡：综合红卡蓝卡的优点于一身，同时在各方

面属性上要比另外两种卡片高出不少。但是在入手难度上相对于另外两种卡片要更难一些。

卡片的入手方法

红卡和蓝卡在战斗之后随机获得，所获得的卡片与此关卡中出现的敌方角色有关，同时想要获得更多的卡片还需要在游戏里尽可能地达成高连击数以及更多的杀人数量。

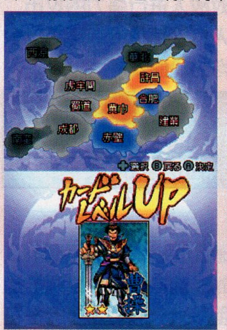
金卡的入手方法至今还没有一个确切的说法，下面笔者就将自己所知道的金卡获得概率高的方法一一列举。

1、通过时间——在游戏中如果可以用最短的时间（时间一般在7分钟内）占据全部据点达成胜利那么就会有一定的几率获得金卡。

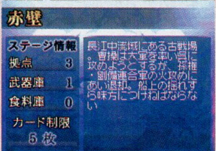
2、通关后的MINI游戏内最大限度地收集金币，当金币得到一定数量的时候就会有一定几率得到金卡。

3、正常关卡流程内最大限度地收集游戏金币，通过关卡后会有一定几率获得金卡。

卡片也可以进行升级，升级的方法是卡片角色所在据点不能让对方武将占据，同时占领武器库和粮食库后也会影响卡片角色的升级。







详解地图配置

在每关的配置画面中下屏将会详细地告知玩家该关卡的据点配置情况，玩家可以很详细地针对该关卡的配置做出最合理的部署。游戏是按照占领据点的形式来进行的，我方据点的颜色是根据选用角色的颜色来决定的。在占领据点的时候系统会随机从另外两名天赐武将中挑选一名来和你对抗。地图是按照路线移动形式来进行部署，地图配置可以大致分为三种，分别是复活点，据点，武器库和粮食库。每个地图上面的据点都是随机生成，占领小据点后会随机提升角色的攻击力和移动速度。占领武器库会提升包括NPC在内





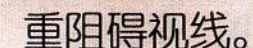
我方所有角色的攻击力，占领粮食库会完全回复我方角色生命力，同时加强我方NPC的生命力。当移动到一个地图版面的时候屏幕右上角就会给出过版所需要消灭的敌人数量，当你完成这些数量的时候屏幕中就会出现任务完成的提示，之后你就可以前往另外一个地图。在攻占敌方据点的时候需要先要消灭一定敌人数量后才可以进入敌人据点本阵。

消灭本阵内的敌人后会提升主角的特殊攻击力和移动速度，当占领屏幕中所有的敌方小据点之后总据点的大门就会开启，玩家将进入与总武将进行最后对决。

魔法系统

当角色在游戏中收集掉落的5个金币后，系统轮盘就会随机抽出一个魔法，可以选用的魔法种类和玩家装备的卡片有直接的关系，在系统轮盘





随机抽取魔法的时候按下Y键就可以直接选择。金币可以累积10个，当玩家使用过魔法后将会自动重新抽取。一些魔法如无双顶戴，阵风招来使用后可以直接对对手进行妨害，需要注意的是对手同样也可以使用这些魔法对你进行妨害。

魔法简介

大地震动：召唤大地的力量使地面发生强烈震动，可以直接伤害到屏幕内所有的敌人，使用后可以增加无双槽。

投石投下：使用神秘的力量召唤来自于空中的陨石,对敌人进行攻击。范围较小而且不易命中。

连续投石：使用神秘的力量召唤来自于空中的陨石，对敌人进行多次打击，投石投下的强化版，同样威力较低，对一些单体BOSS不易命中。

方位幻惑：古代神秘的神经控制幻术，可以扰乱敌人的心智使其行动方向错乱，使用后对BOSS和天赐武将都有效果。

自军奋起：大喝一声，威震四方，强化我军的能力。很恐怖的一个技能，敌人使用后会对我方造成很大的伤害。

金品献上：抢夺对手的金币，最多可以抢夺四个。

黑云召唤：操控大自然的力量，将乌云召唤到敌人的上空用来阻碍敌人的视线。敌方使用后我方屏幕将充斥黑色，严重阻碍视线。

敌军牛步：古代神秘的神经控制幻术，千里一步。使用后将严重拖慢敌人的移动速度。

寒波到来：控制自然的能力改变天气，召唤千年冰雪将敌人冻成冰块。使用后一定时间内全部敌方角色将变成冰块，任人宰割。对手使用后效果也是相同，最强技能。

大寒波到来：寒波到来的强化版，冰冻对手的时间更长。

阵风招来：控制自然的能力，操控风的威力，将对手转移到随机地点，很讨厌的一个技能，对于玩家来说……

无双顶戴：抢夺对手的无双的能量。

残念：白白浪费金币,使用后没有任何效果。

需要注意的是当敌人对你使用魔法后，你将在魔法结束的这段时间内不能使用魔法。

武将大分析

朱雀

修行中的猛虎，带着正义的信念降世于中原大陆。用手的神秘力量对敌人进行强力的攻击，身后所持有的大剑将敌人打入死角没有还手的余地，朱雀是一个能力平均的热血汉。

个人初始能力	
攻击：25	防御：25
移动：25	Hp：500

◆招式说明：

特殊攻击1：前冲后使用百烈拳，之后翻滚攻击结束。在攻击敌人的时候前冲可以小距离推动敌人，之后百烈拳会重创敌人。需要注意的是在前冲的时候有很大的几率遭到敌人的反击。

特殊攻击2：先是横扫攻击，接着向前急冲后继续横扫攻击。用这招对付BOSS之类的敌人一般不会被攻击到，因为这招在向前急冲的时候很容易丢失敌人，不过用来打小兵还是很好用的，在此招式结束后还可以继续攻击，属于特殊连续技巧。

特殊攻击3：分身攻击，在使用分身的时间内会有一小段无敌时间，接着就是5连击。但是对付BOSS级别的角色时很容易被防御掉，因为招式的发生时间有点慢。

特殊攻击4：特殊攻击1百烈拳的强化版本，使用后会八方向全面攻击，而且还可以自己移动位置，攻击保持的时间较长在对付杂兵的时候是

张旭	为什么PG还不做最新牧场的攻略，我都快要疯了。
读者资料	男，14，北京市朝阳区双龙南里210楼九门101，100021



很好用的招式，对付BOSS的时候最好在角落使用此招数，不然的话就会将敌人打飞。

无双技巧： 挥动大剑使其产生龙卷风，利用风的力量攻击对手。在使用的时候可以随意进行移动，在三人当中朱雀的无双攻击力是最低的。

◆角色心得：

能力很平均的角色，在对付一般敌兵的时候可以使用特殊攻击4来进行主攻，特殊攻击2可以用来对付一些喜欢防御的BOSS。使用特殊攻击2后可以自行搭配其它的特殊攻击以达到最好的伤害效果。

青龙

居合斩的剑术达人，拥有一颗冷静的心。蓝色的头发配合帅气的外表使其成为一个万众瞩目的角色。平时待人非常温柔，但是在战场上却异常冷酷，常常斩杀敌人而不留情面。

个人初始能力	
攻击：23	防御：23
移动：27	Hp：450

◆招式说明：

特殊攻击1： 三连斩后就是连续的突刺攻击，很好用的一招。

特殊攻击2： 向前方突进后使用风刃对敌人进行连续打击。此技可以说是三个角色中最强的招式，招式发生时间短而且在敌人被吹飞快要落地后再次使用就可以形成无限连，对付BOSS也很有效果。

特殊攻击3： 拔刀居合斩。向自己右方使用居合斩。同样是一个很快的招式，可以攻击自己右方的多个敌人。

特殊攻击4： 风刃园舞阵。挥刀舞动使自己身边被刃风围绕，在使用的时候还可以随意移动，凡是碰到的敌人全部被击飞。

无双攻击： 风刃园舞阵的强化版，范围更大，总共使用三次威力绝赞。需要注意的是此招式在园舞阵结束期间可以改变方向。

◆角色心得：

三人中实力最强的角色，此人最强的地方就是连续使用特殊攻击2所达成的无限连击，无论是用来清敌兵还是打BOSS都是很好用的，无双攻击在角落可以发挥出最强威力。



玄武

“我只要一动大地都会随之摇晃”这是玄武的口头语。玄武是一个身高三丈的巨汉，手持巨锤，他只要轻轻一挥锤子就会将巨岩击碎，是一个出其不意的力量王者。

个人初始能力	
攻击：30	防御：30
移动：23	Hp：600

◆招式说明：

特殊攻击1： 连续挥动大锤快速攻击左右两方，被敌人围攻的时候可以用它来解围，别看是力量型但是此招的威力很小。

特殊攻击2： 舞动大锤后对前方使出震地三击。此招式虽然威力不俗但是招式的酝酿时间实在是太长了，很容易遭到敌人的攻击从而中断攻击，类似于鸡肋一样的招式。

特殊攻击3： 向前猛击一次。此招式攻击力很低，但是却可以同时攻击到很多敌人。这个招式还有一个BUG那就是在使用的时候常常会出现不能够攻击到敌人的时候。

特殊攻击4： 使出浑身的力量向前方奋力一击。威力很大而且还具有吹飞效果，但是遗憾的是此招式在速度上仍然很慢，不过相比特殊攻击2来说要好很多。

无双攻击： 特殊攻击4的强化版，连续使用奋力一击。三名角色中威力伤害输出最稳定的无双技巧。

◆**角色心得**：

三人中实力最差的角色，虽然具有很高的攻击力，但是出招的时间却将他强大的攻击力化解掉了。特殊攻击1可以在人多的时候帮助玩家解围，但是它的不可移动性和攻击力都很低，不要想指望用它来快速地消灭敌人。特殊攻击2的准备时间很长，但是在准备时间内不会遭到敌人的攻击，这点可以灵活地利用一下。使用玄武最快捷的方法就是将生命消费到4分之一处利用强大的无双攻击来消灭敌人，此技巧需要来回跑动积攒无双，因为此时生命很低很容易让敌人秒掉。



关卡攻略

关卡挑战失败后仍然可以继续进行游戏，但是挑战失败后的关卡颜色呈黄色，而且不能够挑战已完成关卡，当全部关卡成功挑战完成后会出现“大胜利”加以鼓励。

小技巧：1、在每关开始之前最好先按一下start暂停游戏，先观察一下通向敌方据点最近的捷径。

2、游戏中有一个最莫名其妙的设定，那就是复活点的问题。复活点设立在敌军与我方总据点附近，当角色死亡后会随机在敌方或者我方的复活点内复活，这个设定大大的为游戏增加了烦琐程度。本来你的目的就是阻止对方角色占领我方的据点，但是你将对手消灭掉后有时候他会在我方复活点复活（困难模式下尤为明显），这样一来反倒帮助了他快速占领我方据点。出现这种情况你就要快速地回防，如果距离较远的话那么最好就选择自杀的方式快速地在我方据点内复活。

3、选择游戏开始后会出现游戏教学模式，里面很详细地说明了整个游戏的操作方法，或者在开始画面中选择第三项进行教学模式。需要的玩家可以自行选择查看！关卡除了第一关默认为黄巾之外剩下的一些关卡都可以随便选择，下面按照顺序给出关卡提示。

第一战黄巾乱世

“苍天已死黄天当立”带着这句口号，黄巾义军的领导者张角以“太贤良师”的名义发动了黄巾起义，黄巾起义和在它的影响下的各族人民起义，持续了二十多年。由于起义的农民本身的弱点，起义被残酷镇压，但是在农民起义的打击下，腐朽的东汉王朝已经名存实亡。

◆据点：2处

◆武器库：0处

◆粮食库：0处

◆卡片限制：3枚

作为第一关就属于练手关卡，不过此关卡需要注意的地方就是会出现一些祭坛，在这些祭坛周围的敌人是不能够攻击到的，此时就要先将祭坛上有光环的坛子打碎就可以攻击到敌人了。

普通难度和简单模式下主将相同其他副将卡片随机配置，困难模式下玩家是看不到敌方的卡片部署的。黄巾关卡过后出现四个可选择关卡分别是，虎牢关、蜀道、赤壁以及合肥，拿下这些关卡后其附近的关卡便可以选择。



第二战蜀道之战

蜀道是一道天险要害，诗人李白曾经写过一首名为《蜀道难》的诗，其中开头“噫吁戏，危

乎高哉！蜀道之难难于上青天”与结尾“蜀道之难难于上青天，侧身西望长咨嗟！”更是直接说明了蜀道的艰险。

◆据点：2处
◆武器库：1处
◆粮食库：1处
◆卡片限制：5枚

蜀道的地图比较分散，据点占领方面比较麻烦。空闲之余把粮食库和兵器库顺便占领吧。

第三战虎牢关之战

黄河岸边，汜水镇西北，山岭青翠，一朵闲云升起处，那便是虎牢关。

虎牢关建于公元前11世纪，周穆王曾在此筑牢笼囚虎，故名“虎牢”，至秦时，秦王正式在此地设关，始称“虎牢关”。虎牢关南连嵩岳群山，北临滔滔黄河，西扼洛阳，东控开封，可谓“控东西之咽喉，挟南北之桥梁”，虎牢关失则两京震摇，古有得虎牢者得天下之说。董卓虽然在与黄巾之战中屡战屡败，但作为征战疆场多年的将领，他也意识到虎牢关的重要性，虎牢关一旦失守，反董联军就可长驱直入，洛阳将不保，洛阳失守，他董卓的末日也就快来了。所以虎牢关亲自由董卓和天下第一猛将吕布把守，反董卓联合军能否在“天赐武将”的帮助下成功夺下虎牢关？

◆据点：3处
◆武器库：1处
◆粮食库：1处
◆卡片限制：6枚

不愧是吕布所把守的关卡，地形竟然要比蜀道还要复杂。此关被白雪覆盖，敌方据点距离我方较远，攻占的时候顺便占领附近的武器库和粮食库吧。

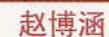


第四战赤壁之战

公元208年建安十三年曹操率领水陆大军，号称百万发起荆州战役然后讨伐孙权。刘备和孙权组成联合军共同对抗曹操，由诸葛亮借东风，庞统妙献连环计最后大破曹操，成为历史上典型的以少胜多之战，此战后奠定了三国鼎立之局面。这次的赤壁之战由于天赐武将的加入将会更容易达成胜利。

◆据点：3处
◆武器库：1处
◆粮食库：0处
◆卡片限制：5枚

很多据点都是在船上作战，船会随着水的方向而左右摇晃，这里需要习惯一下。敌方据点距离我方比较接近占领起来会比较容易。





第五战合肥之战

公元215年，魏将张辽等率军7000余人守合肥（今安徽合肥北），孙权率兵10万来攻。张辽带800名锐卒出击。他率先冲入吴军营垒，直逼孙权。孙权遭这突然攻击，急忙调兵围攻张辽。张辽左冲右突，勇往直前，冲出重围。尽管张辽的行动没有给吴军更大的杀伤，但挫折了吴军的士气，守住了合肥。

◆据点：3处
◆武器库：1处
◆粮食库：1处
◆卡片限制：6枚

第六战成都之战

四方都有天险庇佑的城市，由刘备把守，关卡路线很是凌乱，大家要看清最快到达据点的捷径后再行动。

◆据点：3处
◆武器库：1处
◆粮食库：1处
◆卡片限制：6枚

第七战建业之战

建业，吴国都城。东汉建安十七年（212），孙权在此筑石头城，改称建业。石头城，跨水而立，周围数十里，设有子、罗城二重城，商业繁华，盛况非常。以为此地有天子气，劝其主定都于此。

东汉末年，孙权在江东积极扩张势力，于建安十六年（211年）移至金陵并改金陵为秣陵。次年，在金陵邑的基础上修城，"用储军粮、器械"，这就是著名的石头城（又称石首城）。石头城临江控淮，恃要凭险，是东吴水军江防要塞和城防据点。

◆据点：4处
◆武器库：1处
◆粮食库：1处
◆卡片限制：7枚

据点比较多，而且分布较密集。但是对于对手来说也是一样，此关卡争斗起来比较激烈。可能需要来回跑动以防止对手快速占领据点。

第八战南蛮之战

先秦时期居于我国南部的少数民族统称为「南蛮」。他们在不同时期，有不同称呼。夏朝时称卉服岛夷、有苗、三苗、和夷、裸国；商时有荆蛮、庸、濮、蜀、微、越；周朝时称荆蛮、荆越、扬越、百越、闽、庸、百濮、巴、蜀、僬侥。南蛮的民族成分相当复杂，大体可分为百越、百濮与巴蜀三大族系。百越族系分布于长江以南的广大地区，百濮族系分布于今湖南、贵州一带，巴蜀族系分布于今四川、重庆一带。现今南方的少数民族大多由南蛮民族演变而来。诸葛亮要在南蛮七擒孟获，有了天赐武将的帮助将会更加顺利。

◆据点：4处
◆武器库：1处
◆粮食库：1处
◆卡片限制：7枚

场地较小，需要注意的地方与建业之战相同。



第九战西凉之战

西凉最著名的武将就是猛将马超，马超世代公卿，父亲兄弟都是军旅出身，善于军事，深知兵法，加上他少年时候就英勇无比，被羌人奉为神威将军，每有战事，他必定自己身先士卒，以壮军威，这样的将军，人人敬重，士卒们更是奋勇争先。天赐武将在这里将要遇到真正的对手，是否他能大胜而归呢？

◆据点：4处

◆武器库：1处

◆粮食库：1处

◆卡片限制：7枚

据点很分散，而且场地较大，武器库和粮食库一般都在据点的边上，顺道占领吧。

第十战华北之战

◆据点：3处

◆武器库：1处

◆粮食库：1处

◆卡片限制：6枚

第十一战许昌之战

古人云："得中原者得天下"，许昌历史上是兵家逐鹿之地，现在是商家投资的热土！曹操迎汉献帝迁都于许，使之成为当时中国北方的政治、经济和文化中心。公元221年，魏文帝曹丕废汉立魏，因"魏基昌于许"，改许县为许昌，为魏五都之一。许昌的名称一直沿用至今。天赐武将能否夺下重兵把守的许昌？

◆据点：3处

◆武器库：1处

◆粮食库：1处

◆卡片限制：6枚

大决战万里长城

中国历史上著名的名胜古迹，为了抵挡天赐武将的猛攻，由诸葛亮统率各国谋士在万里长城上与天赐武将展开了最终的对决。

◆据点：3处，

◆武器库：1处，

◆食料库：1处，

◆卡片限制：7张

最终决战，地点是万里长城，里面的地形犹如迷宫，比较容易迷路，大家需要注意。

结语：游戏BUG很多，画面很是糟糕，但是光荣却在面临发售的时候重新推翻进行制作，在游戏中采用了许多全新的要素。此作虽然有非常多的不尽人意，但是我相信掌机版无双的下部作品将会带给我们一个满意的答案。



掌中的无双乱舞

《真・三国无双》是日本光荣公司于2000年推出的一款动作游戏，这款游戏发售后立刻赢得了极大好评，这款带有浓厚中国历史气息的动作游戏，让人体验到一种从未体验过的感觉。自己一人立于千军万马之中以一当千，地图场面宏大可选用角色众多，玩过之后全都称赞其游戏爽快十足。PS2连续发售了4个版本，销量都很火爆。2004下旬索尼公司的新时代多媒体掌上娱乐设备PSP发售之后，由于硬件机能的强大光荣公司便利用这个机会发售了掌机板的真三国无双PSP版本，至此玩家在掌中也能够体验到动作无双所带来的爽快感。下面大家与我一起回顾一下掌机中的《真・三国无双》系列。

真・三国无双

厂商：光荣 | 发售日期：2004.12.16
机种：PSP | 游戏类型：ACT | 游戏人数：1人



游戏按照PS2的版本来进行开发，游戏在操作系统上继承了PS2版本，玩家可以在游戏中体验到爽快的连续技。由于是掌机版本，所以光荣公司根据掌机平台进行了一些相应的调整。游戏模式分为两种分别是“剧情模式”和“自由模式”。剧情模式和普通的无双流程一样，玩家要从自己喜欢的势力里面选择一个喜欢的角色进行游戏，游戏中总共有42名武将登场，光荣还为这42名角色准备了丰富多彩的剧本。除此之外，光荣还为PSP版本全新设计两个要素分别是“副将系统”和“区域战斗”。游戏中可以选择各种不同的副将，搭配这些副将将会提升角色的各种能力和特技。战斗胜利后会随机获得与该关卡相关的副将，当一些属性高的副将被得到后玩家的实力将会大增，所以此游戏除了体验无双应有的爽快感之外收集全部副将也是游戏的乐趣之一。



为了更合适掌机的便携性，光荣将一个大场地分成了若干的小场地并用地图界面详细地表现出来。这样一来玩家就要在地图上移动自己的角色标示利用最短的路线来击败对手。游戏的画面并没有完全利用PSP的16：9显示方式，而是制作成4：3的形式。区域作战和4：3显示让很多无双迷们感到不满，但是在小小的PSP屏幕上光荣让我们看到了在掌机上仍然能够制作出接近于原作的无双游戏，在接下来的真三国无双2nd中光荣让我们看到了更加成熟的无双掌机版。



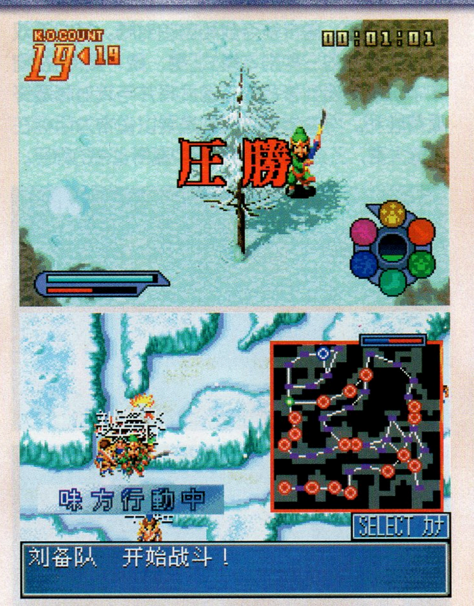
真・三国无双Advance

厂商：光荣 | 发售日期：2005.3.13
机种：GBA | 游戏类型：ACT | 游戏人数：1人

光荣在PSP上的无双作品受到好评之后，决定将无双作品继续在掌机上进行移植，而这次移植的平台就是任天堂的热门掌机GBA。游戏的基



张衡 GBA只是过渡，目标是PSP。
读者资料 男，28，天津市汉沽区东风楼二十五号303，300480



本框架来自于PSP版《真·三国无双》初代，采用的还是区域形式，只不过将可移动的区域形式变成了类似于SLG形式的地图行走。进入无双模式选择角色后就会进入剧情的关卡模式，每关都被分成了诺干个区域，玩家的角色可以直接在区域中行动，在区域中不光是玩家一人和剧情有关的角色也将直接显示在大地图上 。

游戏采用的是回合制，每次玩家只能移动一次，当与敌人重叠或者进入我方角色的战斗区域时就会进入战斗画面。战斗形式和以往的无双作品相同，不过光荣还是在GBA版中全新加入了战斗轮盘升级系统，在战斗中玩家总共有6种升级能力，当玩家消灭敌人后战斗轮盘的技能槽就会增长，当长满后玩家就可以按R键发动战斗轮盘来增强自身的能力。能力装备系统强化的能力有“Charge 4种”、“神速：移动速度”、“勇猛：武器附属的多种能力”等六种，补充各武将不擅长的能力还是强化其得意技能完全由玩家自己决定。

虽然攻击只有AB两键，但是玩家通过AB两键的配合可以使出三国无双中的各种攻击技巧“突击”、“气绝”、“连击”、“范围”，而且这四种特殊攻击技巧还可以任意搭配。

由于游戏采用的是比PSP版无双还要简化的区域战斗方式，游戏必须在敌人所在的战斗区域才能引发战斗，所以游戏就丧失了无双所应有的自由爽快感，不过游戏仍然尽最大的能力保留了无双的一些设定，比如说多角色选择，无双的打击感，特殊技发动等等，游戏还首次采用Topview MEA”系统（可以同时与多名敌人战斗的Multi-Enemy-Action系统）。虽然在GBA机能的限制下并不能够为玩家还原出无双的全部精髓，但是光荣还是靠自己的实力为GBA的玩家们带来了一款与众不同的2D版真三国无双。

真·三国无双二度进化

厂商：光荣 | 发售日期：2006.3.23
机种：PSP | 游戏类型：ACT | 游戏人数：1-4人



相隔1年多的时间，光荣推出了PSP版真·三国无双的第二款作品《真·三国无双二度进化》，游戏相比前作来说进行了全面的进化，最为明显的例子就是画面呈现真正的16：9显示，可选择更多的三国武将，对于副将的收集更加地成熟，同时也多了更多的可加入副将。无双系列大受好评的武器收集系统也在这个版本中复活，总之这些全新的要素使得这部作品变得更加成熟。

游戏是按照PS2版《真·三国无双4》为蓝本进行移植，4代中的48名武将全部登场。如果你玩





过PS2版的话那么你将会对游戏的整个流程非常熟悉。游戏中的地图是前作的2倍，这样一来游戏时间就被大大增强。对于以爽快感为主的无双作品来说光荣这次的二次进化果真名副其实。

游戏的模式与前作基本相同，同样分为“无双模式”和“自由模式”，不过此作最大的特点就是加入了多人对战模式，多人模式中最多可以进行4人对战。多人对战也一样有四种模式，分别是爆裂、彗星、先驱和一击。虽然不能与好友一同在无双模式中冲锋陷阵，但是可供连击的四种模式还是让喜欢联机的朋友过足了隐。



游戏除了可以收集300多个副将之外，游戏中的可供骑乘的马匹也可以进行收集。战斗胜利后所得到的乘骑点数还可以对这些战马进行升级。乘骑最高可以升到10级，升级后他们的本身能力会得到明显的提升。

除了普通副将和无双副将之外，游戏中还存在着一些特殊副将，这些副将分别来自《战国无双2》、《水浒传》以及《封神演义》和一些其它的中国有名角色。

这次的《真·三国无双二度进化》让喜欢无双的朋友们在掌机上看到了光荣的诚意，我想明天的《真·三国无双》续作会更好。

雀·三国无双

厂商：光荣	发售日期：2006.9.28	
机种：NDS/PSP	游戏类型：TAB	游戏人数：1-4人

此游戏是PS2版本的移植作品，为了更适合掌机平台，光荣将游戏的系统重新进行了修正。本作的热点就是曾经在《真·三国无双4》中登场的48名武将，玩家可以选择任意的武将组合在麻将桌上进行对战。游戏总共为玩家们准备了三种模式，分别是无双斗牌，雀帝争夺战和自由对局。其中无双斗牌有传统的三种剧本模式[蜀、魏、吴传]在剧本中玩家会遇到著名的三国武将并与其对局最终赢得胜利。而雀帝争夺战则是要以雀帝为目标在赤壁大赛，五丈原大赛等比赛中赢得雀帝的称号。







自由模式就如同其意，玩家可以在游戏中随意挑选武将与你进行对战，赢得点数和战绩。这么好玩的麻将游戏当然少不了对战模式，玩家们可以通过无线网络来进行最多4人的麻将大赛。

虽然这款游戏并非是无双原作，但是用无双的旗号加上麻将的万年魅力同样抓住了fans的心。游戏中所有登场的角色都是由《真·三国无双》系列中的原班声优负责配音，看着熟悉的无双角色听着来自于原版的声音，打着乐趣十足的麻将这实在是一件令人高兴的事情。

激·战国无双

厂商：光荣	发售日期：2005.12.8	
机种：PSP	游戏类型：ACT	游戏人数：1人

有了《真·三国无双》PSP版本的经验，光荣公司立刻将自家公司的日式风格无双作品《战



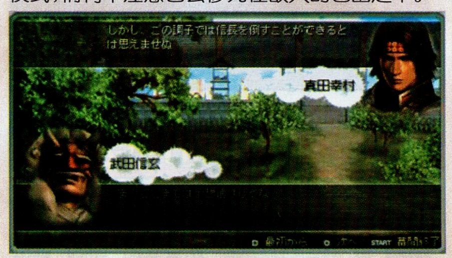
陈佳隆 买了GAME BOY对GBA眼红，买了GBA对NDSL流口水。
读者资料 男，14，广东省汕头市碧霞中区十一幢504，515041

国无双》移植到PSP平台并将其命名为《激·战国无双》，标题的含义就是在PSP上一样能够找到家用机版本那种激烈紧张的感觉。



游戏在《真·三国无双》PSP版的框架基础上进行了全新的优化。首先就是将让人不满的4:3画面显示修改成为16：9的全屏显示,其次就是加入了全新的战术符设定。在游戏中利用战术符还可以实现恢复自军/我军兵力,牵制/打击敌军，对敌军使用一些计策等等，大大地强化了区域战斗的乐趣。

游戏在《真·三国无双》的基础上相应的强化了游戏的难度。在这次的《激·战国无双》中，区域战斗的谋略性将显得的更为重要。一步错步步错的现象在游戏中得以实现。在高难度模式下如何安排移动路线，如何使用计谋，这些都需要仔细考虑。在战斗中游戏的难度也是大幅度提升，游戏的士兵数量和敌人的混合编排相比前作有着明显的提高,有时即使你用数值全满的角色玩HARD模式,稍有不注意也会惨死在敌人的包围之下。

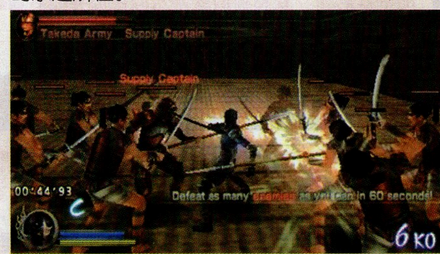


游戏的模式仍然继承无双一贯的传统，分为无双演武与自由演武。在无双演武下需要选择一个固定角色进入游戏的剧情模式回到战火纷飞的日本战国时代，胜利后将获得新人物和新关卡奖励。而自由演武则是使用角色随便进入任何一个游戏关卡完成里面的任务，在关卡结束后没有任何奖励。

各种符的作用也成为游戏中所必须要掌握的知识之一。符分为攻击系、回复系、谋略系，以及一些只能装备才能发挥作用的装备符和辅助系，通过这些符可以帮助玩家出奇制胜快速赢得游戏的胜利。

新角色的获得，副将的获得以及角色技能的习得这些都更长时间地加强了游戏的可玩性。此外游戏中除了日本战国时期的武将之外还会出现三国时期的武将，他们所镇守的关卡没有很强实力的话可千万不要去挑战，不然会败得很惨。

无双系列中大受好评的武器收集系统也被光荣收入其中，每个人都有各自不同的武器入手方法，努力收集全部角色的武器也成为了初期游戏的乐趣所在。





2007年4月5日光荣发售了掌机无双的最新作品《真·三国无双——斗士之战》，游戏所对应的平台就是任天堂的NDS。这是光荣公司在掌机上面的第四款正统无双作品，游戏的表现并没有达到无双系列应有的水准，总之这是一款全面缩水的作品。不过光荣仍为其全新设计了两种新系统要素，那就是“魔法系统”和“卡片辅助系统”。这款作品是掌机无双中最为失败的一款作品。有了这次的失败我相信光荣公司的下款掌机无双作品会带给广大无双fans一个惊喜，让我们共同期待这一天的到来。　　文·责/莱团



機動戦士ガンダムSEED 連合VS.Z.A.F.T. PORTABLE

MOBILE SUIT GUNDAM



文/七曜逆鳞者

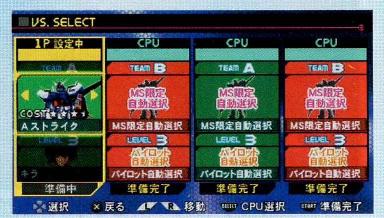
以苍茫宇宙为舞台并追求自由翱翔之战的高达新作登场了！在PSP上彻底实现了高达中精彩华丽的空战格斗，拿起你的掌机与同伴展开惊心动魄的对战吧！本次将会对本作进行完全解析！

PSP	BANDAINAMCO	2007.4.5
	ACT	4人对应/5040日元
机动战士高达SEED 联合对扎夫特		352KB

系统详解　模式

自由对战模式

单机版的对战模式，可以进行分组、设定参战的机体、机体的等级以及机师，因为是单机，所以除了1P其余只能是CPU,之后可以设定场地、背景音乐、双方战力槽、伤害等级、时间等细节。



任务模式

PSP版新增的模式，主要卖点之一（其实就是用来增加大家玩这个游戏的时间）详情后述。



街机模式

最传统的模式，详情后述。



联机模式

另一卖点，毕竟PSP联机比PS2方便许多，有2-4人的对战模式以及协作攻略街机模式。



系统详解　选项设定

游戏设定

上半部分是针对街机模式设定的调整,分别有难易度、伤害等级、时间、推进器能量槽、觉醒槽增加率以及觉醒时间。

下半部分是整个游戏声音大小的调整，分别是特效音、背景音乐以及人物说话的声音。



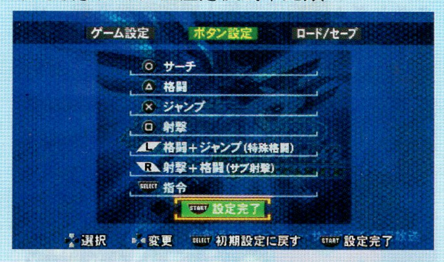
林枝增	我真想看到小枫和暗凌的真面目！
读者资料	男，16，福建省福州市鼓楼区树汤路172号东汤小区二座401，350001

键位设定

十字键与摇杆………控制机体移动
○……………………锁敌
×……………………跳跃
□……………………射击
△……………………格斗
L……………………格斗+跳跃（特殊格斗）
R……………………射击+格斗（副武器）
SELECT……………指令

除以上默认键位的还有：
射击+跳跃（特殊射击）
射击+格斗+跳跃（觉醒）
防御（只对有盾牌的机体有用）
这3个可以按喜好自行设定。

还有一些操作在这里说明一下：
回避：同一方向键连按两次
防御：同样可以通过快速↓↑来实现
变形：空中连续按两下X
L：部分地面机体变形，例如ザウート
受身：被吹飞攻击时按△或□或×
↑↑△：部分机体特殊动作，例如ジャスティスガンダム
蓄力攻击：部分机体武器下方有蓄力槽时按住□等出现MAX后再放开（蓄力攻击在任何状况下都能进行蓄力，例如倒地、硬直）
指令：按正常→集中→分散→突击→回避→正常的顺序循环，在任务模式中无效



龙骑兵武器

□+X：按一下是放出所有龙骑兵武器在身边，再按可以使身边的龙骑兵武器一起攻击。
R：每次放出一个龙骑兵武器在自己身边。
↑→←+R：直接用龙骑兵武器追踪敌人攻击。

觉醒状态

觉醒槽在攻击敌机、受到敌人攻击、自机或僚机被击坠时都会增加，加满发动后会有以下效果：
◆攻击力上升
◆防御力上升
◆机动力上升
◆全武器弹数回复
◆Boost槽全回复
◆格斗时能取消
◆射击连射可,连射速度很快
◆各种硬直时间减低
◆Charge射击蓄力时间缩短
◆全武器弹数回复速度上升

存档设定

分别是读取、存储、删除、自动存档开关。

作战指令

按SELET键选择同伴机体的作战指令。
ノーマル：同伴的攻击与回避频率适中
集中：同伴会集中攻击一架机体
分散：同伴会攻击未被玩家锁定的机体
突击：同伴会主要使用格斗来进行攻击
回避：同伴会偏重主动回避

街机模式介绍

——选择机体时的数据——

COST

机体能力越强COST值越大，一场战斗双方总COST各为1000，机体被击坠的时候会扣掉该机体持有的COST，当我方COST降到0时任务失败，所以并不是强力机体就一定好，另外CPU的机体COST为正常的一半。



WEAPON1/2/3

分别是机体搭载的3种武器。游戏的流程以及关卡的内容是根据机师所属的势力决定的，共划分为：联合军、扎夫特军、奥布军以及

冯硕	掌机伴我去中考，我与掌机迷共存。
读者资料	男，17，内蒙古包头市青山区大连新型住宅区怡生园二栋1-105，014030

SEED D。每个势力9STAGE+EX STAGE，总共10关，最后的EX STAGE出现条件：没有continue，并且PHASE 9通过之前机师评价达到SEED。街机模式与任务模式不同，机体能力和敌人AI都比任务模式高出很多，因此善用NPC指令会有很大的帮助。因版面有限，50台机体不可能一一介绍，所以下面介绍部分机体能力。



フリーダムガンダム

防御力高，机动力高，格斗能力优异，射击性能出色，绝对强劲的一部机体，特别是蓄力攻击全弹发射是对付BOSS级机体的最好选择，威力大，适合用来对付会逃走的机体。



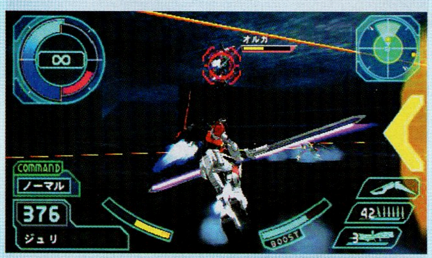
ジャスティスガンダム

比起射击攻击，格斗攻击更胜一筹，近身格斗有很强的追尾性，此机体攻击方式丰富，MA撞击伤害大，范围广，射出后按射击键，MA也会进行射击，更有连续2发的回旋标，适用性非常好。



プロヴィデンスガンダム

龙骑兵系统是一大特色，适时使用单个龙骑兵与多个龙骑兵的切换便成为重点，熟练掌握后会给对方出其不意的攻击，龙骑兵的装弹速度快，所以不需太过节省。



エールストライクガンダム/ストライクルージュ/フォースインパルスガンダム

标准的上手型机体，既有光线主武器，格斗攻击也十分好用，平衡性很好，特别是格斗技可以打出连技，建议新手从这几台机体用起。



ソードストライクガンダム/ソードインパルス

近身格斗机型，最喜欢使用ソードストライクガンダム的钩爪把敌人抓到面前连击，ソードインパルス不能抓，但是有特殊射击武器，可以应急对付一下远处的敌人。



ランチャーストライクガンダム/バスターガンダム/カラミティガンダム

炮击型用机体，武器都是光线+实弹射击，バスターガンダム是唯一拥有两种蓄力攻击的机体，相当强悍，推荐激光枪接散弹枪蓄力，カ

焦可夫	玩游戏是为了更好的活着，活着是为了能玩到更好的游戏，此乃人生真理。
读者资料	男，15，北京市丰台区方庄芳群三区七号楼203，100078

ラミティガンダム与前2机相比有盾，生存率更高一点。



バクウ/ラゴウ

机动性和体型有非常大的优势，但是近身格斗不行，所以还是以射击为主吧，主武器性能不错，要注意的就是射击死角，必须熟练掌握机体动作才能将其威力发挥出来。

武器分类介绍

光束武器：光束武器是游戏中最基本的武器，几乎是大部分机体的标准装备，非常容易上手使用的武器，射击距离远，硬直时间较短，而且具备有贯穿能力，可以同时射击射程范围内一条直线上的所有敌人。当然光线武器补充时间较长，在后期敌人蜂拥而来的时候，弹药不足的问题缺陷就会暴露无遗。使用光线武器要注意不要胡乱射击，尽量保持自己射击时的有利位置，同时时刻注意弹药是否足够，配合副武器进行游击战才是上策。



实弹武器：实弹武器包括了追踪导弹，速射弹和爆弹三种。追踪导弹优点是杀伤力大，并具有追踪能力，而且容易让敌人硬直，弹药填充速度快。但缺点同样相当明显，射速慢，还会被光线武器击毁，硬直时间最长，弹药在未全耗完之前是不能填充的。使用时一定要注意敌人的位置以及预判敌人的方向，利用闪避跟踪敌人的前进方向后，利用导弹特有的追踪能力进



行攻击，一击脱离的游击战是使用导弹的生存守则。速射弹：这种武器类似连射机枪，射速最快，而且弹药数量多，攻击动作无硬直，可边移动边攻击是其最大的优点。其缺点则是威力小，同样不能对敌人造成硬直时间。一般都作为副武器来使用。爆弹：射程相比其他武器来说略短，但是呈抛物线形式，同时命中敌人后，硬直以及倒地的几率相当大，对于调整敌我位置相当有帮助，但是弹药稀少，好在填弹速度较快，属于很不错的辅助武器。



格斗武器：最普遍的近战武器了，通常是光束剑和热能斧等等。优点是威力大，而且是多段攻击，但是需要近身才能发动攻击，也可以配合L键进行特殊冲刺攻击，如不能接连续技使得实用度大打折扣，一般用于对BOSS战的时候。在任务模式中，普通的光束武器以及导弹根本不能对BOSS造成较大的伤害，只有在友军的援护射击的配合下，悄悄近身BOSS后施展近身攻击。使用时一定要小心谨慎，因为一旦攻击失手，硬直时间非常长，处于无抵抗状态。而且近身攻击的多段打击过程可以被任何攻击所破坏。

任务模式介绍

一开始先选择所属势力，地球联合军或者ZAFT，所属势力不同，初期获得的机体也不同，机体开发路线也不同（详见开发路线表）。整个任务模式的流程就是完成任务，获得SP升级机体，接着完成更高难度的任务。这次存在



大量的任务，不过重复率较大，厂商就是这样增加大家玩这个游戏的时间。

任务大体有以下几种：将敌人战力槽减至零、拦截一定数量的敌人、击破或击退特定敌人、保护我方友军或母舰、持续一定的作战时间。任务存在分支，红色和黄色的任务就是按照不同的达成条件走不同的路线。顺便说一下，每个任务都有个小图标，只要获得SEED评价图标就会变成最大，方便查看的设定。

机体相关：一开始只有2台初期机体，完成一些任务后会追加另外2台初期机体，所以总共有4台机体，这4台机体的开发路线及最终机体都不同，请参考开发路线。每架机体都有SP值，SP值相当于机体的经验，根据任务结束后的评价获得。满值时就可以进行机体升级，升级可以是原本机体的强化，机体最高可以强化三级，也就是三颗星；也可以是开发出新的机体，开发出新的机体后原本的机体会消失。机体除了任务过程中受损，过关也会减少一定数量的HP（相当真实的设定，损耗总是有的）。HP并不会自动回复，只有下一场战斗换别的机体出击才能根据一定比例进行回复，所以只靠一台强力机体的作战方法是行不通的。

另外任务模式每通关一次，系统会继承通关次数，以等级的形式标注在选择所属势力的画面上，最高可以到达LV3。LV2开始，敌人能力逐渐加强，请大家小心了哦。LV2通关出现EX模式。



任务模式全机体开发路线

机体获得SP升级后，可以选择强化原来的机体或者开发出新的机体，机体强化最高能达到三级，在机体升级里会用星形图案来标注，三级强化后的机体再开发可以开发出此系列最强的机体，因此建议大家强化到3级再来开发。本文中蓝色表示出现新系列初始机体，绿色表示此机体开发终了，即无法再进行更改，请注意。

地球连合

- スカイグラスパー
  - スカイグラスパー ランチャーパック
  - スカイグラスパー エールパック
  - スカイグラスパー ソードパック

- スカイグラスパー ランチャーパック
  - スカイグラスパー ランチャーパック★
    - スカイグラスパー ランチャーパック★★
      - スカイグラスパー ランチャーパック★★★
        - ディン★★★
        - ラゴウ★
      - ディン★
      - ジン・オーカー（沙漠战）★★
    - ディン
    - ジン・オーカー（沙漠战）★
  - ザウート
  - ジン・オーカー（沙漠战）

- スカイグラスパー エールパック
  - スカイグラスパー エールパック★
    - スカイグラスパー エールパック★★
      - スカイグラスパー エールパック★★★
        - バクゥ（レールキャノン装备）★★
        - ラゴウ★
      - ジン・オーカー（沙漠战）★★
      - バクゥ（レールキャノン装备）
    - ジン・オーカー（沙漠战）★
    - ディン
  - ジン・オーカー（沙漠战）



李振浩	大这有要少玩游戏毕竟游戏不能当饭吃，也不能增长知识。
读者资料	男，13，甘肃省兰州市城关区正宁路259号602，730030

スカイグラスパ－ソードパック
- スカイグラスパ－ソードパック★
  - スカイグラスパ－ソードパック★★
    - スカイグラスパ－ソードパック★★★
      - バクゥ（レールキャノン装备）★★
      - バクゥ（ミサイルポッド装备）★★
    - バクゥ（レールキャノン装备）
    - バクゥ（ミサイルポッド装备）
  - ジン・オーカ－（沙漠战）★
  - ディン
- ジン・オーカ－（沙漠战）

ジン・オーカ－（沙漠战）
- ジン・オーカ－（沙漠战）★
  - ジン・オーカ－（沙漠战）★★
    - ジン・オーカ－（沙漠战）★★★
      - ディン★★★
      - ラゴウ★
    - バクゥ（レールキャノン装备）★
  - ディン★
  - バクゥ（レールキャノン装备）
- スカイグラスパ－ソードパック★★

ジン（マシンガン装备）
- ジン（マシンガン装备）★
  - ジン（マシンガン装备）★★
    - ジン（マシンガン装备）★★★
      - ジン（特火重粒子炮装备）★★★
      - ゲイツ★
    - ジン（特火重粒子炮装备）★★
  - ゲイツ
  - ジン（特火重粒子炮装备）★
- ジン（特火重粒子炮装备）

ジン（特火重粒子炮装备）
- ジン（特火重粒子炮装备）★
  - ジン（特火重粒子炮装备）★★
    - ジン（特火重粒子炮装备）★★★
      - ゲイツ★★
      - ストライクガンダム（バズ－カ装备）★
    - ゲイツ★
  - ジン（マシンガン装备）★★★
- ジン（マシンガン装备）★★

ジン・ワスプ
- ジン・ワスプ★
- ジン・ワスプ★★
- ジン・ワスプ★★★
  - グ－ン★★
  - ゾノ★
- グ－ン

グ－ン
- グ－ン★
  - グ－ン★★
    - グ－ン★★★
      - レイダ－ガンダム
      - ソードストライクガンダム
      - ブリッツガンダム
    - ゾノ★★
  - ゾノ★
- ゾノ

ゾノ
- ゾノ★
  - ゾノ★★
    - ゾノ★★★
      - ソードストライクガンダム
      - ブリッツガンダム
      - アビスガンダム
  - グ－ン★★★
- グ－ン★★

ディン
- ディン★
  - ディン★★
    - ディン★★★
      - ラゴウ★★
      - バクゥ（レールキャノン装备）★★★
  - ジン・オーカ－（沙漠战）★★★
- ジン・オーカ－（沙漠战）★★

ゲイツ
- ゲイツ★
  - ゲイツ★★
    - ゲイツ★★★
      - ランチャ－ストライクガンダム
      - バスタ－ガンダム
    - カラミティガンダム
    - ストライクガンダム（バズ－カ装备）★★
  - ストライクガンダム（バズ－カ装备）★
- ストライクガンダム（バズ－カ装备）

バクゥ（レールキャノン装备/ミサイルポッド装备）
- バクゥ（レールキャノン装备/ミサイルポッド装备）★
  - バクゥ(レールキャノン装备/ミサイルポッド装备)★★
    - バクゥ(レールキャノン装备/ミサイルポッド装备)★★★
      - ラゴウ★★★
      - ガイアガンダム
      - カオスガンダム
    - バクゥ(ミサイルポッド装备/レールキャノン装备)★★★
  - バクゥ(ミサイルポッド装备/レールキャノン装备)★★
- バクゥ（ミサイルポッド装备/レールキャノン装备）★

ラゴウ
- ラゴウ★
  - ラゴウ★★
    - ラゴウ★★★
      - イ－ジスガンダム★
      - ジャスティスガンダム
      - ガイアガンダム★
    - イ－ジスガンダム
- ディン★★★

メビウス・ゼロ
- メビウス・ゼロ★
  - メビウス・ゼロ★★
    - メビウス・ゼロ★★★
      - ストライクガンダム（バズ－カ装备）
      - ゲイツ★
    - ジン（マシンガン装备）★★
    - ジン（特火重粒子炮装备）★
  - ジン（マシンガン装备）★
  - ジン（特火重粒子炮装备）
- ジン（マシンガン装备）

杜熙鸿	人生是一款不能记录的游戏，正当你打算大骂盗版商无耻时，却痛苦的发现它是正版的。
读者资料	男，16，内蒙古包头市昆区团76栋22号，014010

ストライクダガー

- ストライクダガー★
- ストライクダガー★★
  - ストライクダガー★★★
    - M1アストレイ★★
    - デュエルガンダム
  - M1アストレイ★
- M1アストレイ

M1アストレイ

- M1アストレイ★
  - M1アストレイ★★
    - M1アストレイ★★★
      - デュエルガンダム★★
    - デュエルガンダム★
  - デュエルガンダム
- ストライクダガー★★★

ストライクガンダム（ビームライフル装备）

- ストライクガンダム（ビームライフル装备）★
  - ストライクガンダム（ビームライフル装备）★★
    - ストライクガンダム(ビームライフル装备)★★★
      - エールストライクガンダム
      - フリーダムガンダム
    - エールストライクガンダム
  - デュエルガンダム★★★
- デュエルガンダム★★

ストライクガンダム（バズーカ装备）

- ストライクガンダム（バズーカ装备）★
  - ストライクガンダム（バズーカ装备）★★
    - ストライクガンダム（バズーカ装备）★★★
      - プロビデンスガンダム
      - ランチャーストライクガンダム★
      - バスターガンダム★
    - ランチャーストライクガンダム
    - バスターガンダム
  - ゲイツ★★★
- ゲイツ★★

エールストライクガンダム

- エールストライクガンダム★
  - エールストライクガンダム★★
    - エールストライクガンダム★★★
    - ストライクルージュ★★★
  - ストライクルージュ★★
- ストライクルージュ★

ソードストライクガンダム

- ソードストライクガンダム★
  - ソードストライクガンダム★★
    - ソードストライクガンダム★★★
    - レイダーガンダム★★★
    - ブリッツガンダム★★★
  - レイダーガンダム★★
  - ブリッツガンダム★★
- レイダーガンダム★
- ブリッツガンダム★

ランチャーストライクガンダム

- ランチャーストライクガンダム★
  - ランチャーストライクガンダム★★
    - ランチャーストライクガンダム★★★
    - バスターガンダム★★★
  - バスターガンダム★★
- バスターガンダム★

デュエルガンダム

- デュエルガンダム★
  - デュエルガンダム★★
    - デュエルガンダム★★★
      - フォビドゥンガンダム
      - ストライクルージュ
    - ストライクガンダム（ビームライフル装备）★★
  - ストライクガンダム（ビームライフル装备）★
- ストライクガンダム（ビームライフル装备）

イージスガンダム

- イージスガンダム★
  - イージスガンダム★★
    - イージスガンダム★★★
    - ジャスティスガンダム★★
  - ジャスティスガンダム★
- ジャスティスガンダム

バスターガンダム

- バスターガンダム★
  - バスターガンダム★★
    - バスターガンダム★★★
    - ランチャーストライクガンダム★★★
    - カラミティガンダム★★★
  - ランチャーストライクガンダム★★
  - カラミティガンダム★★
- ランチャーストライクガンダム★
- カラミティガンダム★

ブリッツガンダム

- ブリッツガンダム★
  - ブリッツガンダム★★
    - ブリッツガンダム★★★
    - ソードストライクガンダム★★★
    - アビスガンダム★★★
  - ソードストライクガンダム★★
  - アビスガンダム★★
- ソードストライクガンダム★
- アビスガンダム

ストライクルージュ

- ストライクルージュ★
  - ストライクルージュ★★
    - ストライクルージュ★★★
    - フォビドゥンガンダム★★★
    - エールストライクガンダム★★★
  - フォビドゥンガンダム★★
  - エールストライクガンダム★★
- フォビドゥンガンダム★
- エールストライクガンダム★

张佳戈	永远支持PG作为回报是否要拿个KDSL或PSP来?
读者资料	男，17，江苏省江阴市月城镇徐家场19号，214404

カラミティガンダム

- カラミティガンダム★
  - カラミティガンダム★★
    - カラミティガンダム★★★
    - バスターガンダム★★★
  - バスターガンダム★★
- バスターガンダム★

レイダーガンダム

- レイダーガンダム★
  - レイダーガンダム★★
    - レイダーガンダム★★★
    - ソードストライクガンダム★★★
  - ソードストライクガンダム★★
- ソードストライクガンダム★

フォビドゥンガンダム

- フォビドゥンガンダム★
  - フォビドゥンガンダム★★
    - フォビドゥンガンダム★★★
    - ストライクルージュ★★★
  - ストライクルージュ★★
- ストライクルージュ★

ガイアガンダム/カオスガンダム

- ガイアガンダム★/カオスガンダム★
  - ガイアガンダム★★/カオスガンダム★★
    - ガイアガンダム★★★/カオスガンダム★★★
    - カオスガンダム★★★/ガイアガンダム★★★
  - カオスガンダム★★/ガイアガンダム★★
- カオスガンダム★/ガイアガンダム★

アビスガンダム

- アビスガンダム★
  - アビスガンダム★★
    - アビスガンダム★★★
    - ブリッツガンダム★★★
  - ブリッツガンダム★★
- ブリッツガンダム★

ジャスティスガンダム

- ジャスティスガンダム★
  - ジャスティスガンダム★★
    - ジャスティスガンダム★★★
  - イージスガンダム★★★
- イージスガンダム★★

フリーダムガンダム

- フリーダムガンダム★
  - フリーダムガンダム★★
    - フリーダムガンダム★★★
  - エールストライクガンダム★★★
- エールストライクガンダム★★

プロビデンスガンダム

- プロビデンスガンダム★
  - プロビデンスガンダム★★
    - プロビデンスガンダム★★★
  - ランチャーストライクガンダム★★★
  - バスターガンダム★★★
- ランチャーストライクガンダム★★
- バスターガンダム★★

Z.A.F.T.

ザウート

- ザウート★
  - ザウート★★
    - ザウート★★★
      - ラゴゥ
      - ディン★★★
    - バクゥ（ミサイルポッド装备）
    - ディン★
  - ジン・オーカー（沙漠战）★
  - ディン
- ジン・オーカー（沙漠战）

ディン

- ディン★
  - ディン★★
    - ディン★★★
      - ラゴゥ★
      - ディン【指挥官用】★★
    - ディン【指挥官用】★
  - ジン・オーカー（沙漠战）★★★
  - ディン【指挥官用】
- ジン・オーカー（沙漠战）★★

ディン【指挥官用】

- ディン【指挥官用】★
  - ディン【指挥官用】★★
    - ディン【指挥官用】★★★
      - ラゴゥ★★★
      - ブリッツガンダム
      - スラッシュザクファントム
    - ラゴゥ★★
  - バクゥ（ミサイルポッド装备）★★★
- バクゥ（ミサイルポッド装备）★★

ジン・ワスプ

- ジン・ワスプ★
  - ジン・ワスプ★★
    - ジン・ワスプ★★★
      - グーン★★
      - ゾノ
    - グーン

グーン

- グーン★
  - グーン★★
    - グーン★★★
      - ゾノ★★★
      - イージスガンダム
      - アビスガンダム
    - ゾノ★
  - ゾノ

赵子明	PG，NDSL,M3L一个都不能少。
读者资料	男，20，上海市东川路800号上海交通大学F0611004班，200240

ゾノ
- ゾノ★
  - ゾノ★★
    - ゾノ★★★
      - イージスガンダム★
      - セイバーガンダム
      - ジャスティスガンダム
    - イージスガンダム
    - アビスガンダム

ジン・オーカー（沙漠战）
- ジン・オーカー（沙漠战）★
  - ジン・オーカー（沙漠战）★★
    - ジン・オーカー（沙漠战）★★★
      - バクウ（レールキャノン装备）★★
      - バクウ（ミサイルポッド装备）★★
      - ラゴゥ
    - バクウ（レールキャノン装备）★
    - バクウ（ミサイルポッド装备）★
  - ディン★
  - バクウ（レールキャノン装备）
- ザウート★★

バクウ（レールキャノン装备/ミサイルポッド装备）
- バクウ（レールキャノン装备/ミサイルポッド装备）★
  - バクウ(レールキャノン装备/ミサイルポッド装备)★★
    - バクウ(レールキャノン装备/ミサイルポッド装备)★★★
      - ラゴゥ★★
    - バクウ(ミサイルポッド装备/レールキャノン装备)★★★
    - ラゴゥ★
  - バクウ(ミサイルポッド装备/レールキャノン装备)★★
- バクウ（ミサイルポッド装备/レールキャノン装备）★

ラゴゥ
- ラゴゥ★
  - ラゴゥ★★
    - ラゴゥ★★★
      - ソードインパルスガンダム
      - スラッシュザクファントム★
    - ガイアガンダム
    - ブリッツガンダム
  - ディン【指挥官用】★★★
- ディン【指挥官用】★★

ジン（バズーカ装备）
- ジン（バズーカ装备/マシンガン装备）★
  - ジン（バズーカ装备/マシンガン装备）★★
    - ジン（バズーカ装备/マシンガン装备）★★★
      - シグー★★
      - ゲイツ【指挥官用】
    - ジン（マシンガン装备/バズーカ装备）★★★
    - ゲイツ/シグー★
  - ジン（マシンガン装备/バズーカ装备）★★
  - シグー
- ジン（マシンガン装备）★

プロトタイプジン
- プロトタイプジン★
  - プロトタイプジン★★
    - プロトタイプジン★★★
      - ジン（特火重粒子炮装备）★★★
      - ジン（大型ミサイル装备）★★★
      - 长距离强行侦察复座型ジン★
    - ジン（特火重粒子炮装备）★★
    - 长距离强行侦察复座型ジン
  - ジン（特火重粒子炮装备）★
  - ジン（大型ミサイル装备）★
- ジン（特火重粒子炮装备）
- ジン（大型ミサイル装备）

ジン（特火重粒子炮装备/大型ミサイル装备）
- ジン（特火重粒子炮装备/大型ミサイル装备）★
  - ジン（特火重粒子炮装备/大型ミサイル装备）★★
    - ジン(特火重粒子炮装备/大型ミサイル装备)★★★
      - 长距离强行侦察复座型ジン★★
      - ガナーザクウォーリア（ルナマリア机）
      - ガナーザクウォーリア
    - ジン(大型ミサイル装备/特火重粒子炮装备)★★★
  - ジン（大型ミサイル装备/特火重粒子炮装备）★★
- ジン（大型ミサイル装备/特火重粒子炮装备）★

长距离强行侦察复座型ジン
- 长距离强行侦察复座型ジン★
  - 长距离强行侦察复座型ジン★★
    - 长距离强行侦察复座型ジン★★★
      - ガナーザクウォーリア（ルナマリア机）★★
      - ブレイズザクファントム★
    - ガナーザクウォーリア（ルナマリア机）★
    - ブレイズザクファントム
  - ガナーザクウォーリア（ルナマリア机）
  - ガナーザクウォーリア
- ジン（特火重粒子炮装备）★★★

シグー
- シグー★
  - シグー★★
    - シグー★★★
      - ザクウォーリア★
      - デュエルガンダム★
    - ザクウォーリア
  - ゲイツ【指挥官用】
- ジン（マシンガン装备）★★★

ゲイツ【指挥官用】
- ゲイツ【指挥官用】★
  - ゲイツ【指挥官用】★★
    - ゲイツ【指挥官用】★★★
      - デュエルガンダム★★★
      - デュエルガンダム・アサルトシュラウド
    - デュエルガンダム★★
  - ゲイツ★★★
- ゲイツ★★

赵驰	PG，你是偶的第二次生命。
读者资料	男，16，安徽省蚌埠市解放一路194栋三单元四楼10号，233000

ゲイツ

- ゲイツ★
  - ゲイツ★★
    - ゲイツ★★★
      - ゲイツ【指挥官用】★★★
      - デュエルガンダム★★
      - ザクウォーリア★★
    - ゲイツ【指挥官用】★★
    - デュエルガンダム★
  - ゲイツ【指挥官用】★
  - デュエルガンダム
- ゲイツ【指挥官用】

ザクウォーリア

- ザクウォーリア★
  - ザクウォーリア★★
    - ザクウォーリア★★★
      - フォースインパルスガンダム
      - フリーダムガンダム
    - デュエルガンダム★★★
    - デュエルガンダム・アサルトシュランド
  - デュエルガンダム★★
- デュエルガンダム★

ガナーザクウォーリア(ルナマリア机)/ガナーザクウォーリア

- ガナーザクウォーリア(ルナマリア机)★/ガナーザクウォーリア★
  - ガナーザクウォーリア(ルナマリア机)★★/ガナーザクウォーリア★★
    - ガナーザクウォーリア(ルナマリア机)★★★/ガナーザクウォーリア★★★
      - バスターガンダム★
      - プロビデンスガンダム
      - ブラストインパルスガンダム
    - カオスガンダム
    - バスターガンダム
  - ガナーザクウォーリア★★/ガナーザクウォーリア(ルナマリア机)★★
  - ブレイズザクファントム★
- ガナーザクウォーリア★/ガナーザクウォーリア(ルナマリア机)★
- 长距离强行侦察复座型ジン★★★

スラッシュザクファントム

- スラッシュザクファントム★
  - スラッシュザクファントム★★
    - スラッシュザクファントム★★★
    - ソードインパルスガンダム★★
  - ソードインパルスガンダム★
- ソードインパルスガンダム

ブレイズザクファントム

- ブレイズザクファントム★
  - ブレイズザクファントム★★
    - ブレイズザクファントム★★★
      - カオスガンダム★★
      - バスターガンダム★★
    - カオスガンダム★
    - バスターガンダム★
  - カオスガンダム
  - バスターガンダム

イージスガンダム

- イージスガンダム★
  - イージスガンダム★★
    - イージスガンダム★★★
    - ジャスティスガンダム★★
    - アビスガンダム★★★
  - ジャスティスガンダム★
  - アビスガンダム★★
- ジャスティスガンダム
- アビスガンダム★

カオスガンダム/バスターガンダム

- カオスガンダム★/バスターガンダム★
  - カオスガンダム★★/バスターガンダム★★
    - カオスガンダム★★★/バスターガンダム★★★
    - バスターガンダム★★★/カオスガンダム★★★
  - バスターガンダム★★/カオスガンダム★★
- ブレイズザクファントム★★★
- バスターガンダム★/カオスガンダム★

ガイアガンダム/ブリッツガンダム

- ガイアガンダム★/ブリッツガンダム★
  - ガイアガンダム★★/ブリッツガンダム★★
    - ガイアガンダム★★★/ブリッツガンダム★★★
    - ブリッツガンダム★★★/ガイアガンダム★★★
  - ブリッツガンダム★★/ガイアガンダム★★
- ブリッツガンダム★/ガイアガンダム★

アビスガンダム

- アビスガンダム★
  - アビスガンダム★★
    - アビスガンダム★★★
    - イージスガンダム★★★
  - イージスガンダム★★
- イージスガンダム★

デュエルガンダム

- デュエルガンダム★
  - デュエルガンダム★★
    - デュエルガンダム★★★
      - フォースインパルスガンダム
      - フリーダムガンダム
    - ザクウォーリア★★★
    - デュエルガンダム・アサルトシュランド
  - ザクウォーリア★★
  - ゲイツ【指挥官用】★★★
- ザクウォーリア★
- ゲイツ【指挥官用】★★

デュエルガンダム・アサルトシュランド

- デュエルガンダム・アサルトシュランド★
  - デュエルガンダム・アサルトシュランド★★
    - デュエルガンダム・アサルトシュランド★★★
    - フォースインパルスガンダム★★
  - フォースインパルスガンダム★
- フォースインパルスガンダム

フォースインパルスガンダム

- フォースインパルスガンダム★
  - フォースインパルスガンダム★★
    - フォースインパルスガンダム★★★
    - フリーダムガンダム★★★
  - デュエルガンダム・アサルトシュランド★★★
- デュエルガンダム・アサルトシュランド★★

王或	游戏的世界能让我们从现实的烦恼中逃脱，但不能逃避现实。
读者资料	男，14，北京市海淀区乔建里十四号楼510，100038



ソードインパルスガンダム
- ソードインパルスガンダム★
  - ソードインパルスガンダム★★
    - ソードインパルスガンダム★★★
  - スラッシュザクファントム★★★
- スラッシュザクファントム★★

セイバーガンダム
- セイバーガンダム★
  - セイバーガンダム★★
    - セイバーガンダム★★★
    - ジャスティスガンダム★★★
  - ジャスティスガンダム★★
- ジャスティスガンダム★

ジャスティスガンダム
- ジャスティスガンダム★
  - ジャスティスガンダム★★
    - ジャスティスガンダム★★★
    - セイバーガンダム★★★
  - セイバーガンダム★★
  - イージスガンダム★★★
- セイバーガンダム★
- イージスガンダム★★

フリーダムガンダム
- フリーダムガンダム★
  - フリーダムガンダム★★
    - フリーダムガンダム★★★
    - フォースインパルスガンダム★★★
  - フォースインパルスガンダム★★
  - デュエルガンダム・アサルトシュラウド★★★
- デュエルガンダム・アサルトシュラウド★★
- フォースインパルスガンダム★

プロビデンスガンダム/ブラストインパルスガンダム
- プロビデンスガンダム★/ブラストインパルスガンダム★
  - プロビデンスガンダム★★/ブラストインパルスガンダム★★
    - プロビデンスガンダム★★★/ブラストインパルスガンダム★★★
    - ブラストインパルスガンダム★★★/プロビデンスガンダム★★★
  - ブラストインパルスガンダム★★/プロビデンスガンダム★★
- ブラストインパルスガンダム★/プロビデンスガンダム★

机体鉴赏

机体一直是高达游戏的魅力所在，下面让我们来好好欣赏一下本作中所有机体的魅力吧！按照我们的攻略，把所有机体收集齐全是本作的一大乐趣，千万不要错过！



- ZGMF-1000/A1 ガナーザクウォーリア — WEAPON 01 オルトロス / WEAPON 02 ハンドグレネード
- ZGMF-X09A ジャスティスガンダム — WEAPON 01 ビームライフル / WEAPON 02 ファトゥム-00 / WEAPON 03 ビームサーベル
- ZGMF-1000 ザクウォーリア — WEAPON 01 ビーム突撃銃 / WEAPON 02 ハンドグレネード / WEAPON 03 ビームトマホーク
- ZGMF-X13A プロヴィデンスガンダム — WEAPON 01 大型ビームライフル / WEAPON 02 ドラグーン・システム / WEAPON 03
- ZGMF-X24S カオスガンダム — WEAPON 01 ビームライフル / WEAPON 02 機動兵装ポッド / WEAPON 03 ビームサーベル
- GAT-X370 レイダーガンダム — WEAPON 01 防盾砲 / WEAPON 02 ツォーン / WEAPON 03 ミョルニル
- ZGMF-X88S ガイアガンダム — WEAPON 01 ビームライフル / WEAPON 02 バルカン砲 / WEAPON 03 ビームサーベル
- GAT-X131 カラミティガンダム — WEAPON 01 ケーファー・ツヴァイ / WEAPON 02 シュラーク / WEAPON 03 トーデスブロック
- ZGMF-X31S アビスガンダム — WEAPON 01 連装砲 / WEAPON 02 カリドゥス / WEAPON 03 ビームランス
- GAT-X252 フォビドゥンガンダム — WEAPON 01 エクツァーン / WEAPON 02 フレスベルク / WEAPON 03 ニーズヘグ
- ZGMF-X10A フリーダムガンダム — WEAPON 01 ビームライフル / WEAPON 02 プラズマ収束ビーム砲 / WEAPON 03 ビームサーベル
- GAT-01 ストライクダガー — WEAPON 01 ビームライフル / WEAPON 02 イーゲルシュテルン / WEAPON 03

邢笑飞	谁是ARPG饭就一定要加我哦，耽美王道，BL最高。
读者资料	男，15，甘肃省兰州市城关区庆阳路161号南关化字民安大厦B塔22层瑞安公司，730030



逆転裁判4
御底攻略
NDS
CAPCOM
2007.4.12
法庭冒险
1人/5040日元
逆转裁判4
512Mb

逆转系列的正统续作在经历了两年多的蛰伏后，终于强势登场于DS，带着其优秀的剧本设定、加载了结合DS特性的新系统，让我们能够再次领略到这个低成本高收益游戏的杰出代表的风采。本作以《逆转裁判3》结束后7年的一个全新的设定展开，在以大量新角色延续系列的同时，也通过将部分老角色的登场来联系系列前作，特别是Mason System的引入更是将不同时代的逆转世界互动了起来，充分照顾到了传统老玩家们的感情。而且还结合了《复苏的逆转》对于系列在新平台尝试的成果，即把得到好评的“科学搜查”再次强化，来作为游戏中侦探阶段的一种重要手段。另外本作还新创了“看穿（みぬく）”这一法庭战斗的得力新手段，让玩家不用只局限于“询问”和“指证”这样一成不变的老模式来揭穿证词中的矛盾了。

首先出于对新玩家们的考虑，还是对于法庭上常用的操作方式进行下介绍：

询问：L键（ゆさぶる），用于对证词细节的询问，以便于了解更多的案件详情。

指证：R键（つきつける），用已有的证据和人物资料来指证和揭穿证人证词中的矛盾之处。

看穿：X键（みぬく），本作全新加入的基于心理学的手段，证人们往往在说谎或是有隐情之处都会在细节上表现出异样，玩家只需要观察出这些变化并抓住时机发动“看穿”来击溃其心理防线。

第一话 逆转的王牌

这是发生在逆转裁判3结束7年后的世界，在一家俄式红菜汤餐馆地下2楼的小黑屋中，进行着一场早已被“计划”着的梭哈赌局，“KKKAA”对“777AA”……随后“酒瓶”、“惨叫”，黑暗中一片混乱……



◆事件概要：

此次是供职于牙琉律师事务所的新人律师、本游戏新主角王泥喜法介的首次出庭辩护，而其委托人即本案的被告嫌疑人则是系列前主角、曾经有着完全无败记录的成步堂龙一大律师，而现在的他则是那家发生命案的俄式红菜汤餐馆中专为客人弹奏的钢琴师，但实际上他却是一名同样有着7年完全无败记录的职业扑克手，专在餐馆中陪有赌博需求的客人进行赌局。外表相当颓废的成步堂在7年前因被人设计使用伪证而被吊销了律师执照，因涉嫌在输掉了赌局后杀害最近归国的本案死者浦伏影郎而被逮捕。但出乎人意料的是成步堂所委托的辩护律师并非其好友——号称超一流的最高辩护人牙琉雾人，却是初出茅庐的没有任何经验的主角王泥喜。而一桩看似简单的凶杀案，在背后牵扯着的却是一系列的人物和事件，以及那场7年前的瓜葛……

登场人物



王泥喜法介：本作男主角，从师于名律师牙琉雾人，并被成步堂指定其为本案中自己的辩护人，在成步堂的开导下激发出了自己的“看穿”潜力，并且还有着为了寻求真相而敢于“大义灭亲”的胆魄。



成步堂龙一：系列前男主角，本案的被告，因为7年前被人设计使用伪证而失去了律师资格，从此在一家俄式红菜汤餐馆担任挂名的钢琴师，而实际上却是一名专职的无败绩的扑克手。



牙琉雾人：牙琉律师事务所所长，被称为时下最高辩护人的超一流律师，是王泥喜最尊敬的人，同时也是成步堂的“好友”。但却是本案中作案手法并不高明的真凶，且其在7年前曾与成步堂结下过一次瓜葛，并导致成步堂的律师执照被吊销。

浦伏影郎：本案被害者，最近才回国，在俄式红菜汤餐馆地下2楼的小黑屋中与成步堂进行梭哈赌局，之后因前额被酒瓶重击、脑内出血造成脑压上升而身亡。

逆居雅香：俄式红菜汤餐馆的女服务员，本案"目击证人"，除了专为顾客提供照相服务外，还是一个专业的出千手，其受浦伏所雇，原本计划在赌局中陷害成步堂，在整个案发过程中她也拍下了不少的照片。

亚内武文：这次换了新发型的老资历检察官，系列每作都不会缺少的老人物，每每作为新人粉碎机登场的他却总是得到个失败的下场。

第一节 法庭阶段 前篇

初期证据：律师勋章、浦伏影郎的解剖记录、现场照片1。

案情陈诉，得到证据"凶器酒瓶"。

证言一	关于"胜负"
证人	成步堂龙一

证词 ①虽然我是个钢琴师，不过却很少弹钢琴。②主要的工作对象是一些好奇的客人，当然是与他们打"扑克"啦。③案发现场的房间是店里的招牌，对局都是在那进行的。④牌局规则也都是很正规的，用两副扑克来交替进行。⑤……当然，只是单纯的游戏而已，客人们也都很满足。

依次询问完前4句后，证词修改：

"关于事件的情况，我保持沉默，总之，我没有碰过凶器。"

对该句出示证据"凶器瓶子"进行指证，得到证据"成步堂的手机"。

接着是目击证人逆居雅香出庭，得到证据"雅香的照片"和"牌面照片"。

证言二	事件当夜的情况
证人	逆居雅香

证词 ①那天晚上应客人的要求所以是由我来发牌。②当时晚上很冷，两个人都是戴着帽子在打牌。③被害人打牌的时候一直握着自己脖子上的项链坠子。④在开牌决胜的时候，可怕的事情发生了。⑤那个人突然向被害扑了过去，并掐住他的脖子。

对第5句出示证据"浦伏影郎的解剖记录"进行指证，证词修改：

"被告在掐住被害的脖子后又用酒瓶砸他。"

得到证据"现场照片2"，接着再用该证据对第3句进行指证。



证言三	真剑胜负
证人	逆居雅香

证词 ①双方开局均以各自3500点的筹码开始决胜。②筹码是店里的，有大小两种。③而在对局中获胜的……唔，就是被害人。④被告人，在最后的对决中，还是输了。⑤因此在开牌对决的瞬间，被告拿起了酒瓶……

对第2句进行询问，选择"さらにゆさぶる"进行追问，追加新证词：

"筹码分别有100点和1000点两种"

接着用证据"牌面照片"对第3句进行指证，选择"两方とも正しい"。

证言四	最后的胜负
证人	逆居雅香

证词 ①最后的对决,双方都是以"葫芦"（三带二）来决定胜负的。②而扑克牌里从A到K都各只有4张的。③因此，看到双方当时最后的牌面就能看出有人在出千了。④接下来，两人就发生了口角，而出老千的正是被告人。⑤他拿起了手边的酒瓶，向浦伏先生砸了过去……

对第3句进行询问，追加证词：

"浦伏先生有3张、被告人有2张，……出现了第5张A"

对该句用证据"牌面照片"来进行指证，接着在牌面照片上指出被害人的牌的矛盾所在处（因为只有2张A），最后选择第二项"被告人のカードを要求"来调查被害人的手牌，操作时需要把牌给翻转过去，并调查背面是蓝色的那张牌。

接着对于“扑克是何时被换?”选择第三项“事件发生后”，而“换了那张红色扑克的人是?”则也选择第三项“这之外的人”。



第二节 法庭阶段 后篇

证言五	“圈套”的计划
证人	逆居雅香

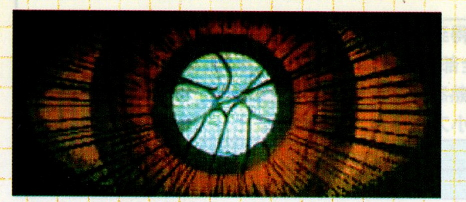
证词 ①当晚……，我确实准备好了“出千”的扑克牌。②最后的胜负……，和原先计划的一样，是成步堂的败北，接着就是进行搜身。③但是，出千的牌却消失了，不知怎么搞的，这计划也就落空了。④紧接着……成步堂大哥就突然用酒瓶砸了过去。⑤砸浦伏大叔的不是我！是被告那个出老千哥哥。



对第4句进行询问，选择“さらにゆさぶる”进行追问，接着进入到“看穿”特技的状态，选择“凶器酒瓶”，证词追加：

“行凶的就是他，在警察叔叔来之前我一直都盯着他！”

对该句出示证据“成步堂的手机”进行指证，对于“认为决胜时背面是使用蓝色的扑克牌的人”选择“牙琉雾人”。对于“成步堂的证词有必要吗”，选择“需要其证言”。



证言六	事件当晚晚餐的事
证人	逆居雅香

证词 ①当晚，牙琉和我一起用了晚餐，就在和这张照片上一样的位置。②用完餐他离开大概5分钟后，浦伏就出现了。③然而，当他们那个圈套失败后，浦伏当即就打了那个女孩。④没想到女孩被打晕了过去，浦伏也慌了,我只要留下他，报警去了。⑤回到房间，但却是浦伏死了,血从他头上流成一条直线。⑥然后,我又再去打了个电话,这次是给牙琉律师。

对第3句进行询问，证词修正：

“我在对决的时候就已经发现了那个圈套，所以就用瓶子把“出千”的牌给藏了起来。”

对该句出示证据“凶器酒瓶”进行指证，在指证前需要先使用“详细”并且将瓶子翻转过来进行调查。

对第5句出示证据“现场照片1”进行指证。

之后进入第2次休庭阶段，从神秘的小女孩那获得新的证据“带血的扑克A”。



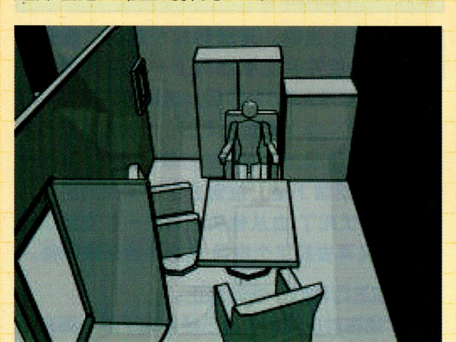
证言七	关于事件当晚的情况
证人	牙琉雾人

证词 ①那晚，我预感到了那个男人的杀气，所以早早的就回去了。②走下楼梯，刚好可以从过道上的小窗口看到房间里的情况。③但那似乎已经是案发之后了。④被害人就像照片里那样已经死掉了。⑤那个光秃秃的头和昏过去的女孩……，还有拿着酒瓶的成步堂。⑥我觉得呆在这里很不安全，于是赶紧离开了现场。⑦随后，我又接到了成步堂打来的电话。

对第5句进行询问，接着进入3D现场重现的阶段，依次在下屏对以下部分进行触点：(1)选择出示证据“带血的扑克A”(2)选择被害者(3)将被害者的坐椅进行旋转(4)点选犯人(5)点击被害者正面的柜子(6)向左移动柜子(7)点目击者(8)证据“雅香的照片”(8)调查瓶子中的红桃5。

终于成功指证牙琉为嫌犯，宣布成步堂无

罪，结束庭审后在成步堂与王泥喜的对话中还要选择证据“带血的扑克A”。

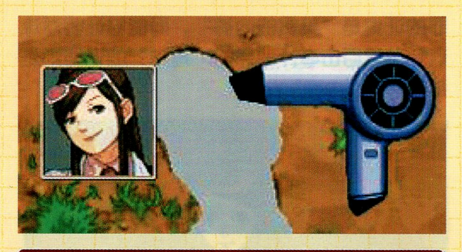


第二话 逆转连锁的街角



第一节 侦探阶段 第1日

6月15日 上午9点12分	成步堂律师事务所
与美贯对话	
6月15日 上午9点45分	引田医院
与成步堂对话，获得证据“地图”	
6月15日 上午10点05分	成步堂律师事务所
与矢田吹麦面对话	
6月15日	肇事现场
首先在北木家侧与北木小梅对话，接着在人情公园，调查垃圾箱，选择“ミラ–”得到证据“反光镜”，调查警官，原来是宝月茜。接着再返回刚才那与北木对话。	
6月15日	屋台消失现场
与矢田吹麦面对话，调查地上的碗，并得到该证据。接着到宇狩外科医院那，调查画面左侧的车子后再返回与矢田对话。	
6月15日	宇狩医院・车库
调查车子的排气管处，得到证据“美贯的内裤”，再调查车子下面，得到证据“手机”，最后再调查车子的反光镜处，需要出示刚才在肇事现场得到的“反光镜”。	
6月15日	引田医院
与成步堂对话	
6月15日	成步堂万能事务所
与并奈美波对话，得到“依赖状”	
6月15日	北木组家前
剧情发生后前往人情公园	
6月15日	人情公园内
与小茜对话，接着调查小摊车	
6月15日	引田医院
与成步堂对话	
6月15日	成步堂万能事务所
调查画面中间的帽子，得到证据“白色粉末”	
6月15日	人情公园内
向小茜出示证据“白色粉末”，然后与其对话，得到证据“宇狩辉夫的解剖记录”。接着在对话中指出“矢田吹麦面”，又得到证据“屋台”。全部对话完后调查红色垃圾箱，又发现另一条“内裤”作为证据收录。调查地上的小刀，进行大家熟悉的在《复苏》中使用过的“指纹检验”的科学搜查办法，最后检查出该指纹是北木泷太的，“小刀”也作为证据收录。	
6月15日	留置所
剧情对话后完成本节的侦探阶段	



第二节 第1次法庭阶段 前篇

证言一	北木泷太的“真相”
证人	北木泷太

证词 ①那个医生根本是个江湖郎中！②分明就是个欠收拾的家伙！③半年前的时候我住进那家医院，结果手术失败了。④更可恶的是他竟然还隐瞒我的病情，就这样让我出院了！⑤拜他所赐，我还需要重新进行手术才行。⑥那天，我终于明白了这一切，哪能轻易饶过那个家伙！⑦所以那天晚上，我才会去找那个混蛋。

从第1句开始依次询问，当询问到第5句时，得到证据“泷太的健康诊断书”。

证言二	事件当晚・目击到的情景
证人	河津京作

证词 证词：①那天晚上，我买完东西回来，从公园穿过的时候。②看到一个男人拉着小吃摊的车子，站在他的对面的，还有另外一个男人。③虽然看得不是很清楚，但是，我敢肯定另外的那个男人就是被告。④被告当时手里拿着的……没错，那是一把手枪，而且手枪正是指着被害者！⑤这之后，响起一声枪响，子弹从正对面迎面而来，打穿了被害者的脑袋。

证人陈述完证词后即得到证据“手枪”，对第5句用证据“宇狩辉夫的解剖记录”来进行指证。

证言三	事件当晚・目击到的情景2
证人	河津京作

证词 ①我看到犯人举枪的一瞬。②不知哪来的勇气大叫起来“住手！你们在干什么”③大概是因为这个缘故，被害者听见我的叫声，所以转头看向我，正在这时，一声枪声响起。④那个卑鄙地杀人犯，也就是被告，居然在开枪以后自己也被吓到，开始害怕地不知所措起来⑤就这样把手枪丢在地上，急急忙忙地逃掉了。

对第5句用证据“手枪”来进行指证，对于第一个问题选择第2项“モンダイあり”来回答，而至于犯人逃走的时候扔在地上的“另外的东西”到底是什么时，出示证据“小刀”。

证言四	从目击犯罪到报警这段时间之间
证人	河津京作

证词 ①当时我没能追上逃走的犯人。②又觉得在警察来到之前这段时间我最好不要离开现场。③所以……想起来了，我就用手机打电话报警来的。④从犯人逃到警察来之前这十分钟里，没有任何人到过事发现场。

询问完全部的证词，当询问到最后一句后问到“暂时没有异议吗”选择“是”，结束本阶段的庭审过程。



第三节 第1次法庭阶段 后篇

在休息室与美贯对话时选择第一项。

证言五	从目击犯罪到报警这段时间之间
证人	河津京作

证词 ①当时我没能追上逃走的犯人。②又觉得在警察来到之前这段时间我最好不要离开现场。③所以……想起来了，我就用手机打电话报警来的。④从犯人逃到警察来之前这十分钟里，没有任何人到过事发现场。

询问第3句，进入到“看穿”特技的状态，注意当视线移到证人手指折起书页时立即点“看穿”。接下来该问的则选择第二项“向其要手机看看”，而证明证人的手机是事发当晚掉落的证据则要选择第一项后再出示“反光镜”。

证言六	关于河津京作的真相
证人	河津京作

证词 ①那天晚上……对了！我是去超市买东西来的。②我就是在途中把手机丢了的。③这之后，我没走原路，而是从公园

朱瑞峰	游戏因青春而精彩，青春因游戏而充实。
读者资料	男，16岁，安徽省合肥市瑶池区定远路45号农垦大院10栋303室，230011

穿过,所以目击了整个事件。④无论是关于凶手,被害人还是那个小吃摊,我都记得非常清楚。⑤就是他没错！我所看见的的确就是那个被告！

询问第4句，选择第三项“关于‘摊贩’”进行追问，当需要问到摊贩的名号则选择第二项“非常重要”，追加新的证词：

就连被害人拉着的那个小吃摊……叫什么“烧猪屋”的。

对该句用证据“屋台”来进行指证，而对于证人看到的写着“烧猪屋”的文字，选择第二项“是正确的”，接着要指出证人看到小吃摊时其所站的位置，指出小摊左上靠北侧的位置。当犹豫到底要不要告发河津时,选择第二项“以其他罪告发”，然后选择要告发这个证人所犯罪的证据是“美贯的内裤”，而能够证明河津谎称自己目击事件地点的“理由”的证据则是那另一条“内裤”。



6月16日 下午2点23分	成步堂万能事务所
与并奈美波对话	
6月16日	留置所
与河津京作对话	
6月16日	北木组家前
与北木小梅对话，接着调查人情公园里的垃圾箱，得到证据“拖鞋”，对其进行指纹检验，找到脚趾指纹	
6月16日	留置所
与北木泷太对话，第3个话题后出示证据“小刀”，接着继续新话题。	
6月16日	矢田吹家前
与矢田吹对话，接着剧情发生到宇狩外科医院。	
6月16日	北木组家前
碰见牙琉响也，触发剧情。	
6月16日	人情公园内
先与小茜对话，选择第一项后进行足迹鉴定，确定蓝色足迹为北木泷太的，接着对话后又进行足迹鉴定，绿色足迹为河津京作的，而之后红色足迹暂时无法确定其为谁的足迹。与小茜谈到该谜之足迹时选择第一项，接着出示证据“拖鞋”，最后得到新证据“宝月刑警的指令书”。	
6月16日	宇狩外科医院
调查蓝色凉鞋，获得证据“凉鞋”，接着调查凉鞋进行指纹鉴定，调查左侧走廊下里面的门可以前往院长办公室。	
6月16日	院长室
调查台灯并得到证据“台灯”，接着调查保险柜，选择第一项，使用指纹检验粉后查出保险柜密码为7952。打开保险柜后调查里面的信封，得到证据“泷太的病历”，再调查保险柜内壁的痕迹，得到证据“子弹”。	
6月16日	人情公园内
向小茜出示“凉鞋”或“拖鞋”，接着选择第一项，最后再选择证据时就选择与刚才所选不同的另一个就是了，比如先前选凉鞋，那么最后就选拖鞋，反之亦然。	
6月16日	引田医院
与成步堂对话	
6月16日	留置所
与北木泷太对话，说完第二个话题后出示证据“泷太的病历”，接着继续对话，当谈完“健康诊断”的话题后出示证据“凉鞋”，从而获更新证据为“美波的凉鞋”。	
6月16日	矢田吹家前
向矢田吹出示证据“泷太的病历”，接着与其对话，结束本阶段的调查。	

第四节 侦探阶段 第2日





第五节 第2次法庭阶段

证言七	泷太的“犯罪计划”
证人	并奈美波

证词 ①那一天，帮里所有人的身体检查的结果出来了。②知道了事情的真相以后……，泷太君简直被气疯了。③“我一定要给那个庸医好看！”这么说着，他便拿了帮里的手枪出了门。④……而那天晚上，竟然就真发生了那种事……⑤所以说，能犯下那种罪行的……，就只有泷太君一个人而已。

依次对每一句进行询问，当问到最后一句时，选择第二项，而有可能使用手枪的人则选择“并奈美波”，能证明被害者和证人并奈美波的关系证据选择“泷太的病历”，最后来确认这一点的证据则是“美波的凉鞋”。

证言八	在宇狩外科医院所发生的事
证人	并奈美波

证词 ①确实，那天我是去过医院，我是一月份辞的职，到现在已经半年多了。②就是想“警告”他一下，你问我为啥？泷太君可是准备了枪的。③院长他一直都是个谨慎的人，谨慎到了连自己的失误都不承认。④也就没什么其它的事儿可说了吧，我可没做什么见不得人的事儿。⑤不管怎么说，我们都共事一场，所以想提醒他小心一点。

对第4句用证据“泷太的病历”来进行指证，证词修正：

“我可没必要现在为了半年多前的一份病例，特意去一趟医院吧”

对这句特别是“いまさら”后发动进入到“看穿”特技的状态，并用证据“泷太的健康诊断书”来进行指证，追加新的证词：

“之后什么事都没发生，‘警告’完他，我随后就回去了”

对该句用证据“子弹”来进行指证。

证言九	在宇狩外科医院所发生的事2
证人	并奈美波

证词 ①确实，那天我是为了找院长谈话要病例，才去的医院。②但是我没能拿到那份病例，所以，事发以后，我又去了一次医院。③但是杀人可不是我干的，况且你也没有我偷了手枪的证据，不是么？④再说了，不是有人在公园目击了那个大少爷杀人的瞬间么。⑤而且我觉得那个右脑的弹孔的矛盾啥的，也没什么大不了的。

询问第5句，在问到“真凶到底是站在何处射杀被害人的”时选择第三项，接着需要在下屏指出凶手开枪的地点，即小摊车位置正中处，然后问到“能证明小有人藏在小吃摊里的证据”时选择第一项，并出示证据“拖鞋”，最后要证明在小摊车处挪出位置的证据则是出示“碗”。

证言十	针对王泥喜律师的反驳
证人	并奈美波

证词 ①那天晚上，我拜托院长把病例给我。②确实，我可不能让那份病例流入北木组那些人的手中。③但是，院长他完全误会了我的初衷，……因此拒绝了我。④明显，他好像认为我是北木组派来的间谍。⑤所以我就放弃初衷打道回府了，我们真的只是谈了几句话而已。

当其第5句证词说到“ただ、ハナシ”且其右手移动时即发动进入到“看穿”特技的状态，接着要出示确实有能证明那天晚上在院长室所发生的事的证据时，选择证据“台灯”，而能证明事情发生后，宇狩院长所采取某种行动的

证据是"屋台"，对于被害者拉着小摊车想要达到的地点，需要在地图上指出的是左侧的那条河处，然后辩护方的结论选择第二项，最后能证明事件当晚车子无法开动的证据是"美贯的内裤"……

庭审结束后选择其为什么要金盆洗手的理由则是证据"泷太的健康诊断书"。



第三话 逆转的情歌

第一节 侦探阶段 第1日

7月7日 晚上8点05分	休息室门前
与美贯的剧情对话	
7月7日	牙琉的休息室
与牙琉对话的剧情，同时莱塔斯、拉米罗亚和马基几位新人登场，接着是一段精美的情歌演绎动画，歌词也相当煽情。	
7月7日 晚上9点05分	休息室门前
与美贯的剧情对话	
7月7日	牙琉的休息室
与牙琉对话，获得证据"歌词"	
7月7日	休息室门前
与小茜对话，之后调查右边的门，可进入拉米罗亚的休息室	
7月7日 晚上9点30分	拉米罗亚的休息室
发生剧情后得到证据"搜查协力依赖状"	
7月7日	牙琉的休息室
调查桌子上的海报并获得证据"海报"	
7月7日	拉米罗亚的休息室
与小茜对话，调查冰箱附近的床，获得证据"别针"，接着调查手枪，得到证据"手枪"，最后调查死者尸体所紧握的左手，得到证据"钥匙"。调查完后与小茜对话，并出示证据"手枪"。	
7月7日	休息室门前
剧情发生	
7月7日	舞台
与牙琉对话后听歌，选择"2"，得到证据"ミキサ-"，接着出示证据"钥匙"，继续对话后选择第一项，然后再选择证据"歌词"，对话完后再前往休息室门前。	
7月7日	休息室门前
剧情发生	
7月7日	牙琉的休息室
与拉米罗亚对话，出示证据"别针"	
7月8日 凌晨0点22分	休息室门前
剧情发生	
7月8日	拉米罗亚的休息室
与小茜对话	
7月8日 凌晨0点57分	舞台
调查舞台上的升降台，之后发生剧情分别前往成步堂万能事务所和留置所，结束本阶段的调查。	

第二节 第1次法庭阶段



初期证据：莱塔斯的解剖记录、现场照片、上面书。

证言一	事发当天的情形
证人	宝月茜

证词 ①事发当天，牙琉让我们在休息室门前戒备。②能进那个休息室的，都是演唱会的"相关人士"。③听见枪

响，正好是演唱会第3节开始的时候。④进屋以后，屋里响着超级吵闹的摇滚乐，而尸体……⑤根据现场的情形来判断，能犯案的，除了被告以外不作他想。

依次询问各句，当问到最后一句关于作反证的准备时选择第二项“证人提示”，而要了解的目击者则选择“拉米罗亚”

证言二	目击到的情形
证人	拉米罗亚

证词 ①非要问我“看到了什么”，我其实什么都没有看到。②那天晚上，我接受了邀请，在舞台上献歌。③演唱会第二节结束之后，我就再也没回过休息室了。④为了能把警方带到牙琉大人的休息室，我一直在这里等着……⑤虽然知道发生了事件……，但是具体情况我就不清楚了……

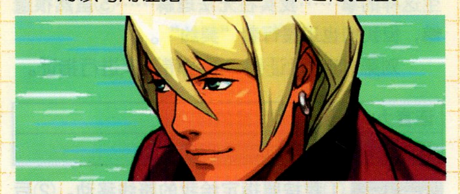
对第3句用证据“别针”来进行指证，证词追加：

⑥表演结束后，我只往休息室里瞥了一眼而已。⑦什么都没看见，只看到死掉的莱塔斯先生，在墙上的影子而已。

当第7句说到“亡くなったレタスさんは”并且其动嘴角的时候发动进入到“看穿”特技的状态，与其发言相矛盾的证据是“搜查协力依赖状”，之后追加证词：

“那时候，因为看见墙上的弹孔，所以我才知道莱塔斯先生被杀了。”

对该句用证据“上面图”来进行指证。



第三节 侦探阶段 第2日

证言三	目击到的情形2
证人	拉米罗亚

证词 ①那时候，我正从舞台下来往后台区的出口走。②从一个小窗户一样的地方，对，我“看见”了。③我没能阻止那两声枪响。④但是，有一点很清楚，开枪的不是马基。⑤绝对没错的……开枪的是个成年人！

询问第5句，接着选择第二项“矛盾的证词”

证言四	消失的尸体所讲述的
证人	宝月茜

证词 ①马基一定是因为“歌词”的内容，才偷走尸体的。②他为了配合拉米罗亚小姐的歌,所以才搬走了尸体。③这个国家里面，根本没有拥有那么强烈动机要杀被害者的人。④再说了，现场还残留着马基的作案痕迹。⑤根据上述的判断，被告所犯的罪行已经十分明白了。

对第1句进行询问后再对第4句进行询问，接着选择第一项后证词修改：

“从现场情况来看,犯人确实是眼睛看不见。”

询问该句，选择第一项后提出证据“现场照片”，从照片上指出死者右手位置的血痕。接下来又是进行大家熟悉的科学搜查“鲁米诺反应”的阶段了，使用鲁米诺试剂来寻找血迹吧。当问到能够提出被告在假装瞎子的理由时选择第一项，然后出示证据“海报”。

证言五	拉米罗亚的眼睛
证人	拉米罗亚

证词 ①我一点都不知道“光亮”是什么样子的。②“我只拥有声音的世界”，在我刚出道的时候。③不知情的制作人把这句话作为宣传的标语。④因为这种烂理由，我开始假装自己看得见。⑤虽然全体工作人员都知道这事，但对于外部人士来讲，还是个秘密。

对第5句进行询问，结束本次阶段的庭审。

7月9日 下午2点12分	成步堂万能事务所
与美贯对话，获得证据“录像带”，然后给或真敷巴朗对话后出示“录像带”。	
7月9日	留置所
与马基对话	
7月9日	剧场
通过这里移动到休息室门前	
7月9日	休息室门前
与拉米罗亚对话，出示证据“录像带”后获得新证据“耳机”，接着再继续出示“耳机”。	
7月9日	舞台
与或真敷对话后，调查钢琴，得到证据“スイッチ”	

王天成	因为掌机迷你我成朋友。
读者资料	男，17岁，安徽省淮北市实验高级中学高一（10）班，235000

7月9日	拉米罗亚的休息室
与小茜对话后，出示证据“スイッチ”，该证据被更新为“遥控器”，另外还得到两个新证据“会场的剖面图”和“点火装置”。	
7月9日	剧场
与眉月大庵对话	
7月9日	牙琉的办公室
与牙琉对话，获得证据“ボルジニアの新闻”，接着调查吉他和中间位置椅子上的杯子，继续对话后得到两个新证据“牙琉的吉他”和“サンプル”，最后再向牙琉出示证据“点火装置”。	
7月9日	剧场
遇见小茜，剧情发生，之后通过休息室门前前往舞台	
7月9日 下午4点46分	舞台
调查左下方红色的乐器盒	
7月9日 下午5点53分	引田医院
与拉米罗亚对话，出示证据“サンプル”	
7月9日	留置所
与马基对话，对他的隐情出示证据“サンプル”，且更新该证据的资料，然后完成此阶段的侦探工作。	

第四节 第2次法庭阶段 前篇

开庭前获得证据“新闻记事”

证言六	无辜的证据
证人	马基・多巴约

证词 ①莱塔斯先生居然被害了……让我感到震惊。②但是，如果说犯人是根据歌词所写来犯案的话。③那么对我来说，犯罪是不可能的。④因为歌词是用日语写的，根本看不明白意思。

当开始说到第4句并且马基的眼睛动的时候发动进入到“看穿”特技的状态，之后选择证据为“ボルジニアの新闻”，并追加证词：

“让我来说明下那个按照歌词进行的杀人事件的情况”

对该句当其说到“わたくしから　明”且嘴角开始动的时候发动进入到“看穿”特技的状态，然后选择人物“马基・多巴约”。

证言七	事件当天“所闻”
证人	拉米罗亚

证词 ①我正从舞台下来,往后台的出口走。②那时候确实听到了莱塔斯先生和警察的声音。③听见一声不太大的枪响，我马上停止了脚步，但这之后我又听到了一声。④闻到了火药的味道，所以觉得应该告知其他人。⑤那时候我很着急，怎么能让他给跑掉呢。

询问第2句，接着选择第一项追加证词：

“从小窗听到里面有人说：‘赶快按开关啊!’”

对该句用证据“遥控器”来进行指证，接着选择证据“耳机”，最后再选择证据“点火装置”，在关于拉米罗亚小姐能听见那个声音的理由则是选择第三项，接着需要在图上指出位置，即现场左边天花板上的通风口处。

证言八	天花板上面的情形
证人	拉米罗亚

证词 ①确实，听见那声音的时候，我正在天花板上面。②那有一个“小窗口”，之前就听说过。③因为事情发生在我从舞台下来的途中，所以也没人来得及通知。④为什么会发生这样的事……我实在无法理解……⑤虽然很遗憾，但我们也正履行着“契约”。

对第4句出示证据“录像带”来进行指证。

证言九	关于大魔术的技巧
证人	拉米罗亚

证词 ①我按照指定给我的路线移动。②后台区的出口处有一个非常出口,那有一些工作人员。③可以从那儿绕到舞台的另一侧。④走台阶到那儿要花2分钟的时间。⑤我就是在那途中听到“声音”的。

询问第4句，接着选择第一项，然后出示证据“别针”，追加证词：

“我可是一边走一边唱歌的哦”

询问该句后，结束本阶段的庭审。

第五节 第2次法庭阶段 后篇

在休息过程中获得新证据“可燃物”。

证言十	关于拉米罗亚的证词
证人	眉月大庵

证词 ①歌手小姐是在说谎，完全没有根据不是么?②而且她根本没听过我的声音吧。③因为听见枪声所以吓得忘了歌词儿?这种谎话谁信啊!④宝月警官应该是在第3节的时候听见枪声的吧?⑤事件明明是当我还在舞台上时发生的。

对第4句出示证据“可燃物”来进行指证，追加证词：

“你说事件是在第二节发生的……？如果有证据能证明的话就拿给我看看啊！”

对该句出示证据“ミキサ—”来进行指证，而关于枪声则选“1”。

证言十一	无辜的证明
证人	眉月大庵

证词 ①我怎么会想杀死那个经纪人呢。②理由很简单,我根本没有动机好不好。③歌手小姐可是第一次来这个国家。④反正，我和那个经纪人先生根本就没有关联。⑤所以也就不会有什么杀他的动机了。

对第4句出示证据“サンプル”来进行指证。

证言十二	关于マユ的走私
证人	眉月大庵

证词 ①关于这个，好久以前我们警署的国际科接到过安排书。②这是国际刑警一直追查的，最重视的走私品之一。③因此直接在黑市里找买家实在是太危险了。④也就是说，是个根本卖不出去的玩意儿，没法拿来做生意。⑤因为我是国际科的刑警，所以对于这种危险性比谁都清楚。

对第4句出示证据“新闻记事”来进行指证，随后追加证词，对增加的那句“あの国からマユを持ち出す方法”出示证据“牙琉检事的吉他”来进行指证，选择帮凶则是“马基·多巴约”，接着选第一项“立证”，然后选择证据“ミキサ—”，而单手演奏的部分就需要在屏幕上指出是第1部分，而最终粉碎眉月大庵计划的关键是第二项“证人的提示”，最后能证明大庵有罪的人则是“马基·多巴约”。

第四话 逆转的继承者

第一节 侦探阶段 第1日



10月7日 上午10点37分	成步堂万能事务所
与美贯对话，获得“魔术表演门票”，与成步堂对话，获得证据“或真敷的信封”	
10月7日	留置所
与绘濑真琴对话，获得证据“まことの名刺”。	
10月7日	工作室
获得证据“土武六氏之画”，与小茜对话，获得证据“信箱”，调查咖啡杯、左侧柜子后藏着的画将分别得到证据“咖啡杯”和“被掩藏的画”。出示“被掩藏的画”触发剧情和新话题，并且之后还可以对杯子上的蓝色部分进行详细调查触发科学搜查，出示“咖啡杯”，然后调查毒药的痕迹，第一次全部调查后都没有反应，选择结束再调查桌子上的时候就有小量的反应了，得到证据“小さな额”。另外调查右侧的桌子可以得到证据“红信封”，出示红信封进行科学搜查后，更新该证据的资料。最后的对话剧情后，得到证据“ハミガキの名刺”。	
10月7日	剧场
与或真敷巴朗对话，出示证据“ハミガキの名刺”，当谈到“记者·ハミガキ氏”时，出示证据“或真敷的信封”。	
10月7日	留置所
与叶见垣正太郎对话	
10月7日	工作室
向小茜出示证据“被掩藏的画”，触发新对话后出示“人物画”、“アクリル画”、“风景画”中的任意一个进入科学搜查。	



第二节 第1次法庭阶段 前篇

证言一	目击到的情景
证人	叶见垣正太郎

证词 ①那天晚上,大概是9点左右，我去工作室取材料来的。②没有人进入探索过的工作室,这可是能在新闻史上留下光辉一页。③取材刚一开始，小姐就给我们端来了咖啡。④接下来发生的，就如大家所知道的……所谓的“巨星陨落”！⑤取材过程中，除了她之外就没再有别人进入过房间。

询问第4句后选择第三项，接着又选第一项，追加新证词（每次不一样）：

“那个人肯定是中了剧毒而死。”

询问该句，证词更替：

“我也喝了杯咖啡，但是没出任何问题”

询问该句，证词更替：

“因为刚喝一口，他就倒下了。”

对该句出示证据“咖啡杯”来进行指证。

证言二	一直在意的事
证人	叶见垣正太郎

证词 ①我去拜访工作室的时候，土武六先生身体是冲着桌子坐的。②好像在写信的样子，看到我一来他就慌慌张张地封上了信封。③虽然那个时候没有多想。④不过事后觉得，该不会那个就是“遗书”吧！

询问第2句，选择第1项后修改证词：

“那是一个黄色的信封……听说在现场发现了它”

对该句出示证据“红信封”来进行指证，接着选择第二项“没有那个可能”。

证言三	敏感的新闻嗅觉
证人	叶见垣正太郎

证词 ①其实，这回能够进行取材是有一定缘由的。②也就是说因为事先得到了一些内幕消息。③那是关于“7年前发生的某件事”的消息。④我想莫非是和那个红信封中的内容有关？⑤因为不管怎么说，土武六先生都是一个非常有才能的人。

当第5句说到“ドブロク氏の才能は”且其流汗的时候发动进入到“看穿”特技的状态，选择证据“被掩藏的画”。

证言四	事件当晚的情况・总结
证人	叶见垣正太郎

证词 ①那天晚上只有被告一个人进了工作室。②咖啡是她亲自倒的，这一点她本人也承认了。③取材时，土武六先生除了那杯咖啡，没有吃或喝其他的东西。④并且事发后，也没有人离开过工作室。⑤这很明显，能下毒的就只有她一人。

询问第4句后选择第二项，接着出示“邮箱”后修正证词：

“信封虽然好像是从工作室寄出去的，但是这也没什么要紧吧。”

询问第3句“取材时……”后选择“立证”，出示证据“小さな额”，证明使用邮票进行谋杀的可能性时选择“红信封”，接着进行科学搜查，在右侧附近撒上药水寻找毒药的痕迹，选择“绘濑土武六”，最后其本来的真面目选择“绘濑真琴”。

第三节 第1次法庭阶段 后篇

证言五	关于红信封
证人	绘濑真琴

证词 ①我设计完作品之后，由爸爸拿出去卖。②这个信封是我第一次完成的非画作品。③由于生意方面,一直是爸爸在负责的。④我则要来了信封中所装的邮票。⑤做完这个工作以后，我们就搬到现在这个工作室来了。

依次询问各句，当问完最后一句后追加新证词：

“因为这邮票上画的是我最爱的魔术师，所以无论如何都想要入手。”

对该句出示证据“魔术表演门票”来进行指证，而接下来时光将倒回到7年前的法庭。

丛思聪	有志青年们加油！
读者资料	女，20岁，天津市南开区华苑小区绮华里18-2-802，300384

第四节 7年前法庭阶段 前篇

初期获得和拥有的证据有“律师勋章”、“现场照片”、“或真敷天斋的解剖记录”和“ノートのページ”，在系锯陈述后获得证据“天斋的病历”、“小型注射器”和“天斋的信”。

证言1	杀人的“情形”
证人	系锯圭介

证词 ①从某种程度来讲，可以说被告是被被害人命令的。②事发前几天，被害人写了封信叫被告杀了他。③被告遵从他的指示，于是便开枪击中了他的额头。④子弹的确是从现场找到的那把手枪里射出的。⑤谁都清楚这手枪是他自己的。

询问第3句后选择第三项“其他人击中”，然后在屏幕左上角木偶处指出，追加证词：

“开枪之后，被害人又开了一枪，这样想就没问题了吧。”

接着依次询问第4、5句，并得到证据“舞台上用的手枪”，然后最后用该证据指证刚才追加的那句证词。

第五节 7年前法庭阶段 后篇

在或真敷陈述后得到证据“天斋的信2”。

证言2	事件当晚的情况
证人	或真敷巴朗

证词 ①那天晚上，我在老师指定的时间去病房探访。②那时候房间里已经弥漫着火药的味道了，天斋他也已经等待上天的召唤了。③真想不到他居然给师兄和我下达同样的指示。④为了实现和死者的约定，所以我在他的脑门上印下了死亡的刻印。⑤这之后，我又叫来了医生和警察。

询问第4句，选择第三项后接着选择第一项，追加证词：

“病房里只有一把枪，我用它射穿了ピエロ的脑袋。”

对该句出示证据“舞台上用的手枪”来进行指证。

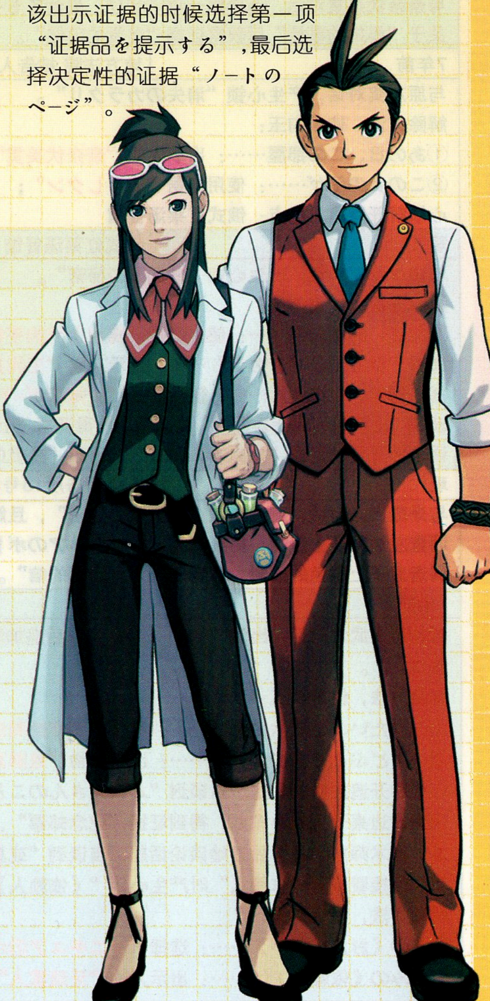
证言3	关于开枪者的指定
证人	或真敷巴朗

证词 ①我是按照指示，晚上11点20分到达病房的。②发现尸体以后，我先是完成了约定的事，之后叫来了医生。③医生在警察来之前进行了尸检。④十分明确地断定尸体的死亡时间是11点10分。⑤那个时间，在病房里的应该是师兄而不是我。

对第4句进行询问，得到证据“关于输液的报告书”，接着选择第一项，追加新的证词：

“维持生命的液体……也就是点滴的剩余量可以证明巴朗是无辜的。”

对该句进行询问，然后选择第二项“ムジュンしている”，接着出示证据“现场照片”，在照片上指出时对着输液袋处即可，当问到证人为什么作证的时候说点滴液是黄色的要选择“点滴液の色を知っていた”，而证人操作点滴液的魔术的内幕则要选择证据“小型注射器”，然后获得新证据“天斋的备忘录”。在考虑应不应该出示证据的时候选择第一项“証拠品を提示する”，最后选择决定性的证据“ノートのページ”。



第六节 Mason System 梅森系统

关于本作新加入的“梅森系统”，是能够穿梭于7年前和现代两个不同的时空中来进行联动侦探的模式，我们首先列出全部8个地点和场所的所有事件，具体的进行顺序见该事件表之后：

7年前	留置所
与或真敷巴朗对话，产生心锁“胁迫的タネ”。 解除方法，使用勾玉： ①ワレワレのショー……：使用证据“舞台上用的手枪”； ②“事故”のギセイ……：使用证据“美贯的项链”（入手地：成步堂律师事务所）； ③“击たれる危险性”は……：使用证据“纪念邮票”（入手地：工作室）； ④“绝对的”な弱み……：选择“人物で立证” ⑤……优海さんの事故が……：出示人物“或真敷优海”。 解除后追加地点：现代的工作室和剧场	
7年前	成步堂律师事务所
与奈奈伏美贯对话，选择第一项“ぜひ、见せてもらう”后获得证据“ぼうしクン”，接着谈论起关于“妈妈的事情”后获得证据“美贯的项链”。	
7年前	地方法院 被告人第二候审室
与原灰奖对话，产生心锁“消失のカラクリ”。 解除方法，使用勾玉： ①あの日、この部屋……：出示人物“奈奈伏美贯”； ②この女の子が……：使用证据“ぼうしクン”； 心锁解开后追加地点：俄式红菜汤餐馆	
现代	俄式红菜汤餐馆
与浦伏影郎对话，产生心锁“或真敷の秘密”。 解除方法，使用勾玉： ①なぜ、あなたが……：使用证据“舞台上用的手枪”； ②もうひとり、“チカラ”……：出示人物“王泥喜法介”； ③…青年と优海さん……：使用证据“优海のポ-トレイト”。 谈到“上演权利转让委托书”话题后能获得证据“上演权利转让委托书”，心锁解除后谈到“视力”话题后可获得证据“扎克的自白书”，出示“美贯的项链”，追加地点：中央刑务所13号独房。	
现代	中央刑务所13号独房
与牙琉雾人对话，产生心锁“或真敷の秘密”，且解除不能。 调查左边架子上置物，得到证据“マニキュアのボトル” 调查桌子上黄色的信封，得到证据“土武六的信”。	
7年前	工作室
与绘濑土武六对话，出示“ノ-トのペ-ジ”后追加新话题，但谈论新话题则产生心锁“かくしているコト”。 解除方法，使用勾玉： ①いったい、土武六さんは……：选择“赝作的制造者”； ②…《どぶろくスタジオ》……：出示人物“绘濑真琴”。 心锁解开追加新的话题，当谈到“ムスメさんのこと”后，选择第一项“闻かせてもらう”。 调查右边桌子上的小东西，得到证据“纪念邮票”，接着对绘濑真琴出示该证据，选择第三项“スゴい魔术师だよね”后开始谈论话题，当谈到“或真敷一座の切手”时更新证据“纪念邮票”的资料，但接着谈到“依赖人”时产生心锁“《依赖人》の正体”。 解除方法，使用勾玉： ①その《おまじない》……：选择“マニキュアのボトル”； ②きみの《依赖人》は……：出示人物“牙琉雾人”。	

现代	工作室
与叶见垣正太郎对话后，出示证据“美贯的项链”，增加新话题“关于优海”继续谈论该话题，得到证据“优海のポ–トレイト”	
现代	剧场
与或真敷巴朗对话后，产生心锁“天斋の死”。 解除方法，使用勾玉： ①あなたが“奇迹”を……：使用证据“上演权利转让委托书”； ②天斋氏を杀害したのが……：使用证据“扎克的自白书”； ③ふたりの大きな……：使用证据“优海のポ–トレイト”。	

进行顺序（共十步）：（7年前）成步堂律师事务所→（7年前）地方法院被告人第二候审室→（现代）俄式红菜汤餐馆→（现代）中央刑务所13号独房→（7年前）工作室→（7年前）留置所→（现代）工作室→（现代）俄式红菜汤餐馆→（现代）剧场→（现代）中央刑务所13号独房。

第七节 第2次法庭阶段

作证词前就会问到三个相关的问题，首先选择第一项“‘どうやって’を示す”，接着是“マニキュアのボトル”，最后则是“牙琉雾人”。

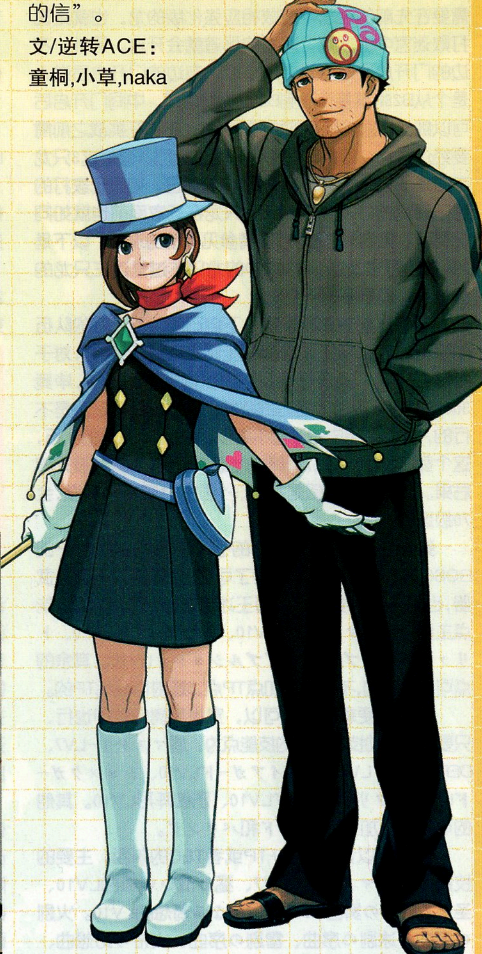
证言六	关于绘濑真琴的服毒
证人	牙琉雾人

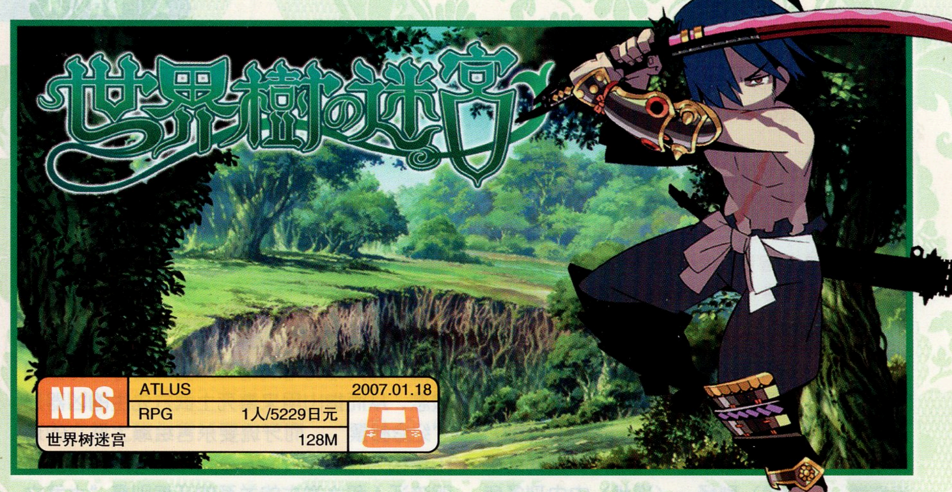
证词 ①虽然我也有同样的瓶子，但是不能证明我就是凶手啊！②我这半年来一直被关在监狱的单间里，也没有投毒的机会啊！③死因是和她父亲中了同样的毒，这任谁一看都会明白。④正如检方所主张的，她是先毒死了自己的父亲，然后再作自我了断的。⑤难道说……，你该不会认为连她父亲都是我杀的吧？



当第5句说到“父亲もこの”且注意到其右手指甲的异动时可发动进入到“看穿”特技的状态，从而指出用来毒死土武六先生的凶器是“纪念邮票”，而牙琉要杀害绘濑土武六的理由是因为这个“ノートのページ”，最后能证明该证人和土武六的关系的证据则是“土武六的信”。

文/逆转ACE：
童桐,小草,naka





关于B30F的那3个门的开启方法：开启那3个门都需要在先前的迷宫中打败相应强化版的龙，也就是说打败迷宫中的冰龙，冰龙的那道就会开启。另外，左边的门开启后进入是个恢复点，右边的门开启后进入是个从B26F直接传送到B30F的传送点，中间门开启后可以挑战迷宫中最强的隐藏BOSS，不过在挑战之前需要经过冰龙、雷龙、火龙把守的三道门，但是这3只龙不过是下面介绍的3只龙的弱化版而已，如果玩家打的过下面说的3只龙，那么这3只龙在玩家面前也就如同玩偶了。见到3条龙的方法请参见以前的攻略，以下是3头龙的打法理念，B30F中的龙只不过是这三只龙的弱化版，但是不属于克隆。

在打之前首先要整顿一下自己的队伍，好的队伍能够有效地克制住对方，保证自己不会处于劣势，对于打那三只龙，我还是建议玩家以物理输出为主，毕竟30000+的HP再加上强力的技能，不增加伤害输出是不行的，还有队伍中的圣骑不能少，无论是什么样的队伍，这个都不能少，否则，被属性吐息技打到，那只有被灭的后果。我挑战的队伍是2猎人+1医生+1圣骑+1舞女，全70级职业。

猎人全部装备攻击+220的弓，这把弓可以拿B15F的BOSS身上掉的海王冰牙卖了可得，该武器为一次性武器，也就是说需要有两个海王冰牙才能2把。加的技能点主要为：弓マスタリ－LV10、先制ブーストLV10、トリックステップLV10、ダブルショットLV10。其余的点可以看着加，不过建议加点TP点，3连射也很耗TP的。

圣骑随便拿把剑就可以，穿世界树的铠甲也行，只要是用辅助技扛。加的技能点为：盾マスタリ－LV7、DEFブーストLV7、ファイアガードLV10、ショックガードLV10、フリーズガードLV10、防御阵形LV10。其他的可以考虑加オートガード和パリング。

舞女可以让她拿些+TP或者TEC的东西。主要的技能点：歌マスタリ－LV7、猛き战いの舞曲LV10、圣なる守护の舞曲LV10和沉默なる奇想曲LV10。火剧の序曲、冰剧の序曲、雷剧の序曲、火帝の幻想曲、冰帝の幻想曲、雷帝の幻想曲可以看着加，TP值也要加，这也是应对消耗战。

医生的装备主要以+TP为主，当然，防也不能过低，穿个世界树的铠甲应该没问题。主要技能点：TPブーストLV7、回复マスタリ－LV10、キュアⅡLV8、キュアⅢLV8，エリアキュアⅡLV7、リザレクションLV3、リフレッシュLV10、医术防御LV4、医术防御ⅡLV4。另外，バインドリカバリ这个技能在打龙的时候虽然用不上，但在某些普通战或者BOSS战的时候还是能用的上的。

在实战中，舞女跳攻击力UP，圣骑用防御阵形，2猎人用三连射，医生基本在费HP的时候才有用处，或者加解除异常状态什么的。下面便介绍下如何打龙。

名字：伟大なる赤龙　HP：35000
攻击力：530　防御力：164
技能：1、ファイアブレス：全体火焰吐息伤害，伤害2000以上；
2、とどろく咆哮：全体攻击力被大幅度弱化+混乱；
3、ドラゴンテイル：全体物理攻击；
4、猛攻：攻击力UP。

首先，打他需要绕到其身后发动攻击，这样能先动，一方面是保证第一回合做好相应的准备，另一方面是防止第一回合被灭团，因为第一回合是什么防御也没加的。其次，在打的时候要防炎龙的とどろく咆哮，这个技能不仅有弱化攻击的效果，还能让人混乱，并且此技能全体的，这也是我为什么带舞女的原因，这里在前11个回合要用到一个BUG，其实也不是BUG，就是电脑的AI低而已。

基于先攻的前提下，第一回合骑士用防御型给全体加防，舞女最好跳防御UP，这个效果是一直维持到战斗结束的，2猎人降低炎龙的命中，医生就用医术防御Ⅱ，如果不是先攻，骑第1回合就要准备属性防御可。炎龙必发火焰吐息的回合是第5、9回合，在这两个回合骑士一定要用ファイアガード，从11回合炎龙

会不定回合的发火焰吐息，所以从11回合开始骑士要一直使用ファイアガード以防万一。舞女从第二回合开始一直跳攻击UP，11回合后也是，在11回合前，刨除1(先攻的情况下），2、5、9这四个回合，在剩下的7个回合内，炎龙基本都会用抵消来消除玩家的攻击UP，在第二回合，医生要准备给全体恢复HP，其他回合可以用药给别人恢复TP。在11回合后，医生主要每回合准备全体恢复HP，舞女继续跳攻击UP，猎人一直使用三连射，注意，在炎龙的HP就差一丝的时候，下回合他必会用攻击UP这招，所以在前一个回合结束后，舞女就要准备用沉默なる奇想曲来抵消掉炎龙的攻击UP了，否则下下回合，炎龙发动全体攻击，玩家之前的努力就全白费了。

名字：冰风の支配者　HP：35000
攻击力：540　防御力：164
技能：1、アイスブレス：全体冰吐息伤害，伤害2000以上，另外带有封印效果；
2、アイスシ-ルド：全体物理攻击附加即死效果；
3、贯ぐ冰枪：单体大伤害；
4、绝对防御：防御力大幅度上升，造成伤害在1-5之间；
5、冰原再生：效果是每回合恢复1750的HP。

打这个龙，一方面要利用电脑的AI，另一方面还要靠RP，首先冰龙第一回合必发冰吐息，剩下的回合是随机发冰吐息的，所以一上来就要准备好防御。关于他的吐息技比较烦人，带有封印效果，为了保险起见，建议玩家在第一回合让弓手准备给舞女解封，不然舞女就跳不了了。另外，冰龙比火龙要傻的多，建议玩家一开始让舞女跳防御UP，剩下每个回合都用沉默なる奇想曲，这样只要冰龙在使用绝对防御后在当回合被抵消掉，冰龙就会不停的用绝对防御，自然它就不会用其他招了，另外，千万不要让冰龙加上2个状态，否则以上规律就不可行了。弓手一直使用3连射，医生一开始用个医术防御Ⅱ，后面的回合可以别人加TP，形势变动的时候恢复HP。圣骑一直使用フリーズガード就可以了。

名字：雷鸣と共に现る者　HP：35000
攻击力：550　防御力：164
技能：1、サンダ-ブレス：全体雷吐息伤害，伤害在2000以上，附加我方强化消除效果；
2、古龙的咒杀：使我方一人即死并吸收HP；
3、古龙的大盾：防御UP。

这只龙是三只里攻击力最高的一只，也是AI最低的一只，完全可以无伤斩杀他。圣骑每回合必用ショックガード，医生开始用个医术防御Ⅱ，剩下的回合给别人恢复TP，弓手始终都用3连射，舞女始终跳猛き战いの舞曲，这样只要雷龙在某一回合内把我方附加能力UP打消，而舞女再用技能在这回合给加上，在下个的回合雷龙便会使用效果打消，舞女就继续在该回合跳猛き战いの舞曲，如此反复，雷龙基本不会发攻击的招数，要发也是雷吐息。

三只龙打过了，剩下的就是打B30F的隐藏BOSS了，在灭掉开门的3只龙后便可以在最深处见到了，以下是打法及信息。

名字：フォレスト・セル　HP：90000
攻击力：585　防御力：170
技能：1、サイクロンルーツ；
2；ランドスラツシユ；
3；デモンズラツシユ。

这个BOSS，可以说很强，但也可以说很弱，强是强在某些回合的随机上，弱是弱在AI上。BOSS在第三回合，第十五回合的攻击是随机的，也就是说什么攻击都有可能，这个BOSS在AI上一样有前三个龙的弱点，经过我的仔细观察，奇数回合基本会发各种系的吐息技，在偶数回合，使用其它攻击，那么我们要想取胜，就要在偶数回合上下工夫，也就是争取不让他在偶数回合发动物理攻击。通过反复实验，我得出了以下结论，绝对准确：玩家只要在奇数回合里使用能力UP，或者属性抗性UP累计2个以上，那么BOSS在偶数回合一定会发动打消技能。另外，BOSS在奇数回合里发的吐息技是固定的，这样，偶数和奇数（除了3、15这两个回合的随机性，就看玩家RP了）回合都能控制，那么打起来就相当容易了。以下是吐息技固定的回合里固定的吐息技属性：

第一回合：火
第三回合：随机，什么都有可能
第五回合：雷
第六回合：火
第七回合：冰
第九回合：雷
第十一回合：火
第十三回合：冰
第十五回合：随机，什么都有可能
第十六回合：火
第十七回合：雷
第十九回合：冰

剩下的回合就不知道了，因为我是在第19回合KO掉他的，队伍用的还是打3条龙的队伍，其实在15回合前就能KO，只要BOOST是满的。

第一回合如果先攻的话，猎人用3连射，圣骑普通攻击，舞女和医生加辅助把UP能力累计到2。如果不是先攻，猎人还是3连射，舞女和医生加辅助把UP能力累计到2，圣骑用对应的属性防御就可以了。另外，在第5、6、7这三个回合BOSS是连续使用吐息技的，玩家可以在第5回合用舞女和医生把UP能力累计到2，6、7给别人恢复TP或者让舞女给圣骑加上属性（什么属性都行），第8回合用属性攻击。

在20个回合内灭掉BOSS后会得到魔王之　，把这个卖了可得到武士的最强武器。

文/RUGER

彭子懿	看着介绍PSP的游戏专栏，我的手直痒痒。
读者资料	男，13，甘肃省兰州大雁滩861号二单元701，730000

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

经过2年的T恤大卖之后，今年我们又再度隆重推出第3弹！所有品种全部经过精挑细选，款式更新更抢眼，一些热门款式比如“死亡笔记”“凉宫春日”，也有常热经典款式如“阿拉蕾”和“多罗”！可爱与狂野，缤纷与简约，是令你妆点自我表达个性的最好道具。今年夏天想要与众不同？鹤立鸡群？那就必要入手！！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！

凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看看T恤上的肉有没有流口水呢?后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸汞切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（***であります***）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



死亡笔记T恤

漫画版、电影版大热,思维缜密动作BT的“L”形象早已深入人心。T恤正面采用L的LOGO与作品的标志，绝对都够吸引回头率！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！



¥32 编号:7715

夜神月尊贵火机套装

●死亡笔记超酷打火机,黑色底漆衬托正面的流克银色图案更加神秘,开盖部位印有LOGO，背面为夜神月的名字和寿命。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥32 编号:7726

蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案,完美再现原作风格,正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文字相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥39 编号:7759

黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用,腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。



¥29 编号:7748

地狱少女诅咒套装

●根据午夜零点访问的“地狱通信”设计而来，黑色外皮烫银“地狱通信簿”字样，里面的每一页都是一个投递窗口。配套一个诅咒藁人形挂饰,红、黑两色随机发送。



¥25 编号:7737

死亡笔记腰链

●超酷时尚设计，穿仔裤必配，再现死亡笔记中的流克所佩戴的骷髅头腰链！两端为便利的D字扣,每个小骷髅头都做得相当细致，喜欢流克的人怎能错过如此个性的选择?



¥15 编号:7513

地狱少女 铃铛手链

●“你要不要死一次……”清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。



¥29 编号:7568

死亡笔记背包

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁，正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。



¥25 编号:7591

死亡笔记L/R项链2件组

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。



¥19 编号:7580

死亡笔记L领带

●采用“易拉得”设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有“L”的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢?



¥39 编号:7579

死亡笔记打火机

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币,出门携带必不可少作为礼物送人亦可 。



凉宫春日的忧郁Q版角色钥匙扣五件组

造型超Q可爱的凉宫春日角色钥匙扣，包括普通版与兔女郎版凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留以及阿虚，每一款都动感十足将角色性格完全表现，并附带SOS团吊牌。

¥29 编号:7670



¥39 编号:7681

死亡笔记夜神月典藏笔盒套装

●黑色礼盒包装，打开后内衬白色丝光及海绵底座，一支签字笔静静躺在盒内。黑色笔身银色转环简约而华贵，笔头刻有LOGO并镶有透明水晶，里面浮现“月”的字样。用它来写笔记，如同自己就是夜神月！

死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字,因为这可是传说中的“死亡笔记”。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



¥25 编号:7333



¥19 编号:7658

反逆的鲁路修领带 白版

第11区的硝烟，阴谋与正义，动画新番《反逆的鲁路修》现在正是大红大紫之时。黑色王子鲁路修所在的阿什弗德学院中所佩戴的领带。款式简单大方，更另外加上了原著LOGO。



¥19 编号:7669

反逆的鲁路修领带 黄版

更加忠实于原著的黄色版本，同样采用“易拉得”式设计，方便简单，男女皆可佩戴，上学、逛街、COS或者仅作为小服饰使用都相当合适，戴上它，让我们把鲁路修完全解读。



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥19 编号:7456

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。



¥25 编号:7445

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。

不做教父枉称雄

家庭教师的掌上调教剧

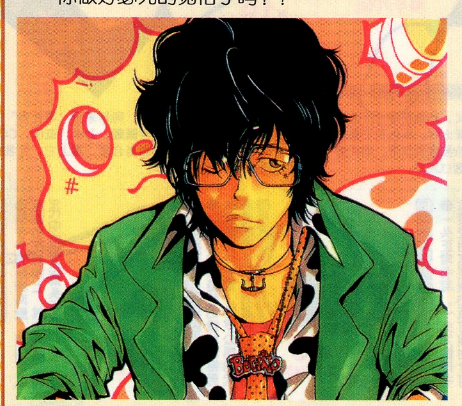


“调教”这个词，听起来多少有点“呀，你好色色哦”的邪恶气息。与这个词挂钩的人倘若不是穿着高跟鞋挥舞着皮鞭，便是将蜡烛点得跟地狱少女一样铺张浪费——当然如果你看不懂这一段是在说什么，那说明你的“好孩子”属性还是相当高的。

“黑手党”这个词，听起来似乎也不怎么光明磊落，自从马龙白兰度把这个教父的形象演绎得太深入人心之后，举凡看到“黑手党”三个字，第一时间浮现在脑海里的印象就必定是向下撇着嘴角的欧吉桑在帅气地抽着雪茄，偶尔也会有穿着风衣戴着礼貌围着白围巾的许文强乱入，这白兰度大战许文强的戏码怎么看都有着大蛇无双一般的好笑。

而当“调教”遇到“黑手党”，听起来就不怎么妙了。毕竟即使连AV也不会出现这种糟糕的情节铺垫，又何况是堂堂正正地出现在一本热血少年向的漫画杂志里？

你做好必死的觉悟了吗？！



有时候我们真的不要太小看跟我们坐在同一个教室里的其他同学了。随随便便一个马尾辫少女，可能就是穿越时空拯救世界的玄武巫女；又或者某个弱不禁风的书生少年，被丢到马桶里就成了另一个世界的大魔王；即使是经常因为体弱多病而请假不来上学的路人少年甲或者大众脸少女乙，也很可能是追捕怪盗的少年名侦探或者开着变形金刚守卫银河系和平的机甲娘——于是当一个原本存在感薄弱的少年某天突然告诉你：“其实我是意大利最大黑手党的首领十代目”，你也不用表现出过多的惊讶，因为你可以很不屑地回应他：“又不是火影五代目，有什么好得意的……”

我们真的越来越不正常了。（薯子：不正常的从来就只有你好不好！）

泽田纲吉便是这么一个莫名其妙就成为黑手党老大的平凡日本高中生。因为身上流着初代彭哥列家族首领私生子后裔的血脉，而在九代目即将卸任之后正式成为十代目的正统候选继承人——说起来这血统的归根溯源还真是够悠久的，回去翻家谱的话，搞不好十代以前我也是皇亲国戚的后裔什么的。（薯子：＝　＝狸猫的祖先就算是皇族，也还是一只皇族的狸猫……）

学习不行运动也不行的泽田纲吉一直被同班的同学讥笑为“没用的阿纲”，而考虑到日语里骂人的词汇实在有限的缘故因此在博大精深的汉语中我们一向可以将纲吉称之为“废柴”，于是在一个阳光明媚的清晨，阿纲却遭遇了家庭教师来访的晴天霹雳。

凡是有过吃小灶经历的同学们，大多对于“家庭教师”四个字有着先天性且终生难以根除的敏感恐惧症。这种动辄在做作业时被眼镜后的凶光

李勖　NDSL，饭，不可得兼，只好舍饭取NDSL。
读者资料　男，20，黑龙江省哈尔滨黑龙江大学城C区20栋329，150080

瞪到后背冒汗，或者对方在吃着老妈切好的西瓜可自己只能口干舌燥地拼命演算额外增加的模拟卷上的数学题，或者因为一个不小心贫血晕倒在地而乘机被英俊潇洒外加有六块腹肌的英语男家教顺势推倒先[哔——]再[哔——]的残酷经历(注：[哔——]为广播电视常用的消音处理方式），总是会让经历完高考噩梦的年轻人们有着一辈子一听“家教”二字就仿佛听到“坐下”的犬夜叉那般的条件反射。（薯子：－_－# 分明是你自己在憧憬着被男老师推吧？！）可惜奉命来调教阿纲的既不是性感丰满的女王样，也不是相对于正太弱气受的男主角而应运诞生的胡子强气攻大叔(薯子：你用这么专业的词语，是想把全天下的读者都变成同人女和同人男吗？！），而是一个外表只有1岁左右婴儿相貌的神秘人物！

所以说还不如被英俊潇洒外加有六块腹肌的英语男家教推倒好……



尽管穿着黑手党标准黑西装的婴儿看起来多少有点可笑（那头有两个身体大的比例，难道不担心日后会进化成为异形么？），但这个口口声声称自己为顶级枪手加究极杀手的REBORN，却是不折不扣的黑手党神话——你问什么是“黑手党神话”？通俗点解释就是“坏蛋黍队伍里的天马座青铜圣斗士”，这样说你明白了没有？

这里不得不拜服一下国内的汉化翻译者们，面不改色心不跳地能将REBORN用音译的“里包恩”作为中文版名字，我实在很难压抑住要用“肉夹馍”把下联对上的冲动。

不管怎么说，这只凭一双大眼萌死你的里包恩，的确要比当年只靠一条长辫迷死你的小芳要来得更可爱一些，而身为“阿尔克巴雷诺”被诅咒的七婴儿之一（为什么我的眼前总闪现着七武海七龙珠全真七子的身影？），肉夹……哦，不，是里包恩的身手也确实足够惊世骇俗。大大的黑色礼帽上24小时停驻着一只绿色的蜥蜴，初次登场就以帅气的手法将蜥蜴抓在手中,就在所有漫画读者和动画观众都以为接下来他会大吼一声“口寄之术”的时候，那蜥蜴就陡然变成了一把枪——为什么我耳边一直回响着“赐予我力量吧，我是希瑞”的不真实声音？

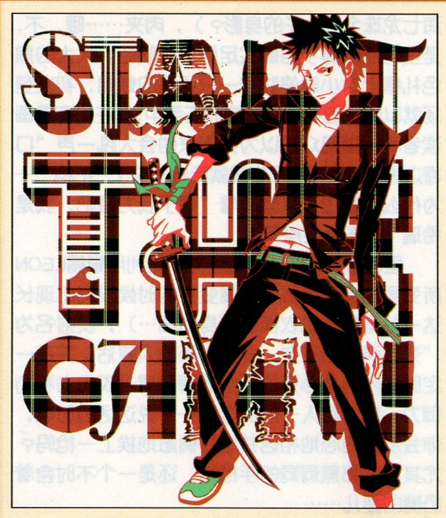
里包恩所掌握的特殊能力，是利用蜥蜴LEON所变身的枪（还好这蜥蜴变身的时候没有出现长达一分半钟的脱衣换装变身动画…），发射名为“死气弹”的子弹，令被射杀的人复活，并在一定时间内抱着必死的觉悟而瞬间提升攻击力和防御力，成为超人一般的存在——说这话的时候，你会发自内心地相信并心甘情愿地挨上一枪吗？尤其拿着那黑洞洞的手枪的，还是一个不时含着奶嘴的婴儿……

出于对班上最美丽温柔的女生的爱慕，平时胆小懦弱的阿纲在中了死气弹后立刻撕光了自己的衣服，并只穿着一条内裤地满大街追逐着该女生的身影——所以说这还是一部讲述少年变态成长史的片子，请任何心理健康的人都不要选择本片来观看。（薯子：误导读者对你来说就是件那么快乐的事情吗？！）而在见识到阿纲爆走后的惊人力量后，学校里越来越多的男生为了向他挑战而纷纷云集到了阿纲的身边——承认吧，你们这帮死玻璃！你们分明就是贪慕阿纲脱光衣服后的……干瘦身材而来的吧！（无意义地吞口水）

首先向阿纲提出决斗的笨蛋,叫做狱寺隼人。这个名字绝对比长相来得帅气的少年，天生一副少年白头的未成年民工样，整天哭丧着脸仿佛农民工工资被拖欠一般，个性也是三两句不合就要大打出手的卤莽和冲动。因为出于对家族专属医生的崇拜,而放弃了意大利大富翁名门继承人的身份,外出学习斗技和杀人手法,为了竞争彭哥列家族首领继承人的位置而率先对阿纲发动攻击。

并在首次单独面对瘦弱可怜的阿纲时，立刻就从裤裆里一把掏出了巨大的……炸药管！（薯子:－_－# 你突然大喘气是什么意思！！）其专用武器是以香烟为火种的炸药，外号为“人类轰炸机”“SMOKING BOMB隼人”，怀疑其祖先是曾为Hudson打工了几十年的炸弹人。必杀技为在瞬间从裤裆里一把掏出上百根巨大的……炸药管(薯子：所以说你再次大喘气到底是想暗示什么?!），并邪恶地边“哦呵呵呵呵”笑着边向对手身上快乐地撒去——这不管怎么听都带有点成湿味道的技能，在被死气弹激发了体内潜能的阿纲轻松破解后，出于崇高的敬意，隼人正式地宣布臣服于

李磊	支持PG，支持任天堂，支持掌机。
读者资料	男，17，天津市汉沽区四季花苑七号楼二门601，300480



阿纲身为首领所应该拥有的力量之下，并俯首帖耳地自愿成为阿纲的左护法——所以右护法的名字应该叫做“不利己”吗？

身为阿纲在学校里的好朋友（貌似是…），山本仅着自己与阿纲是青梅竹马的身份，而一直与隼人处在一个微妙的争风吃醋的立场上。有着出色运动神经的山本武，从一年级开始就担任棒球部的主力，其个性与其说是乐天开朗，反倒不如说是天然白痴。始终把里包恩的“黑手党老大育成计划”（啊…真是让人光听着就没兴趣玩的游戏…）当做是小孩子过家家酒，但遇到危险时却也能始终在第一时间冲锋陷阵。家中经营着寿司店，作为经营者的老爸外表看起来是和善的厨师，其实过去是拥有杀人剑术的杀手——所以这飞天御剑流的美好传说至今仍在广泛传诵么？由于一心要保护好在比赛中用来接球的右手，因此在战斗中被这一顾忌连累得屡屡吃亏的山本，在被赏识他才能的里包恩收纳入阿纲的后宫……哦，不，是“家族”之后，授予其家族成员证明的雨之指环的画面还是暧昧得惊天动地——送什么不好，偏偏送戒指，这不明摆着“你的一生，由我来套上”的大胆告白么?!再加上那边厢《驱魔少年》里的神田、亚连和扎比三人的关系至今理不清楚，果然这《少年JUMP》是要沦为同人女发掘素材的新乐园了么？

如果觉得棒球少年与弱气正太之间的暧昧情愫还不够惹人脸红，那来自意大利中小黑手党波维诺家族的蓝波一张嘴就是“里包恩，我会一直追你到天涯海角”的戏码，就十足有着阿斯兰和基拉般的生死不离，而这幼童对婴儿的纠缠情愫，也过于放肆地预示着“BL要从娃娃抓起”的潮流正在慢慢来袭（薯子：分明放肆的人就只有你一个…）。为了刺杀里包恩而尾行来到日本的阿纲家里，年龄仅5岁的蓝波始终夸耀着自己的实力，却不断被里包恩秒杀并被阿纲母亲制作的甜点俘虏。身穿着毫无品位的奶牛装，总惹得屏幕前一帮DIABLO2的玩家会习惯性地在蓝波被PIA飞之后，仔细地搜索着地上有没有爆出绿色装备来……秘密武器是“十年后火箭筒”，将自己钻到火箭筒里发射后，将可以短暂地与十年后的自己交换——所以如此奇妙的道具，证明了原本漫画作者的意图是打算画出一部新的“小叮当机器牛”来么？

如果说蓝波被拉拢加入阿纲后宫算是莫名其妙的话（连幼童都不放过…），那么云雀恭弥的妥协就更显得有些可疑了。身为并盛中学的风纪委员长，却是鼎鼎有名的不良少年，时常指使手下对普通学生做出“你这样的中学生怎么可以做出说脏话这种不文明的事情来呢？兄弟们，给我狠狠地打！”的暴行（……），实力为学校最强，一双护手挡打遍天下无敌手，总是阴冷地笑着，然后用狐狸般妩媚的眼神盯着对手轻轻说一句“我要咬死你哦”（顿时一帮同人女被萌翻过去…）。在首次对决阿纲三人组的时候所展现出的速度和力量都超出了一般人类的极限，曾经是阿纲最棘手的敌人，却因为“要与更强的对手决斗”的简单理由而加入了阿纲的家族，之后更与从黑手党监狱越狱的三人组老大——六道骸有着近乎惺惺相惜的情感，那你一拳我一脚的打斗画面怎么看都有着郎情妾意剑情意绵绵刀干柴烈火掌玉女双修券般的暧昧。尽管最终由于云雀和六道同属受属性而不得不放弃了继续缠绵下去的希望，但山本的临时插足，为这段三角关系则开拓出了更多值得遐想的可能。（薯子：为什么你总能从这么热血的作品里找到可供YY的突破点呢？！）

当年拜上杉达也所赐，曾经有一个时代的男生不管脸上有伤没伤都喜欢在不合适的地方自以为合适地贴上一张创可贴，然后还自以为很帅地上街四处游荡。而这样的傻瓜直到今天也依然存在，所以你无论什么时候都会看到在世川了平的鼻梁上贴着一张创可贴，倘若不是中了“蚀骨烂皮散”这样的绝世毒药，就只能理解成在创可贴下隐藏着无人知晓的秘密——如今这了平的创可贴已经俨然同卡卡西的面罩和鲁路修的头盔，一起并列为“世纪末三大秘宝”，由此可见其发人深省的神秘性。总是积极热血的个性使他成了纯粹的拳击笨蛋，任何事都能被他与拳击扯上关系，与阿纲较量时更是以双方均赤裸上身的画面，在无数粉红色泡泡的包围下让一票同人女喷尽了鼻血——好吧，我承认我这次写得分明就是篇很不道德的同人文，可这动画的监督能不能少用点男人与男人在擦肩而过时的慢动作分

镜，也避免像我一样纯洁的观众会因此产生误会?!（薯子：-_-b 你哪里纯洁了?）

作为最后一位加入阿纲私人家族的成员，原本以BOSS身份登场的六道骸，分明以写轮眼式的波丝猫眼睛受到了一票宇智波家族后援会的支持（貌似还是这家族的综合实力更强一些…），而最终其放下屠刀皈依阿纲的举动，不过是再一次证明了"短笛的确丑是丑了点，但他确实是味方的可靠主力"的真理正确性罢了。何况这个没事总喜欢戴个军帽的少年，在面对里包恩的挑衅时显得从容不迫，单是那气度就无人可比。



虽然名义上是最强的家庭教师，但我们基本上却可以将这部作品看成是一部少年励志的温情记录片——虽然这小婴儿动辄就拉出四个情人气死一票单身毒男，又或者几个美少年不经意跌在一起就满屏幕充满大波斯菊——我们还是坚定地认为从软弱走向坚强的阿纲，即使最终未必真能成为教父，也可以娶上个诸如碧洋琪的黑帮少女来高歌着"我老婆是大佬"的激昂奋进。更何况与伤疤乱发男XANXUS的战斗还未完全平息，这段漫长的玩命之旅要结束还早得很。

我们还有充足的时间去看那婴儿枪手的万般神奇，哪怕他最终成了柯南般万年长不大的恐怖存在，却也依然有着热血振奋神经、爆笑活跃内脏的精彩故事值得品味。

在《周刊少年JUMP》中的人气连载漫画《家庭教师杀手REBORN!》，是目前与《银魂》、《D.Gray-man》齐名的新三大主力作品。除了镇社的《ONE PIECE》、《NARUTO》和《网球王子》这三部旗舰漫画之外，《BLEACH》也迅速跻身一线大作行列，而在业界内定的二线作品中，也只有刚才提到的新三大主力作品有望成为一线阵容里的新星了。

继去年在"JUMP连载作品全动画化计划"中开播的TV动画之后，于07年3月27日发售的《家庭教师 HITMAN REBORN! DS 死亡气息MAX! 嘉年华》作为最热门的周边衍生作品出现在FANS面前。本作的剧情是截止到原作的黑曜篇之前，也就是六道骸登场前的所有故事，但游戏的类型正如标题中的"嘉年华"所暗示的一样，是一款迷你游戏的合集。游戏利用了NDS的机能将原著中众多的特训项目制作成有趣的迷你游戏，像与云雀的对决，躲避隼人的炸药，帮助蓝波拆除炸弹等等，原著中利用"死气弹"来发动的"死气模式"等经典特写场面也都被忠实地还原出来，这不仅可以吸引原作FANS的注意，也能让一些没看过动画和漫画的玩家产生兴趣。

但毕竟是一部FANS向的作品，即使能争取到一些非原作爱好者的好感，毕竟游戏的娱乐性也还是有限。考虑到动画版的播出时间也不算太长，在有着远大前途可发展的将来，期待衍生自同系列的更具娱乐性的游戏的到来，应该是每个渴望被家庭教师调教的玩家的心愿吧?!

有了REBORN的出现，或许从某种意义上宣布了或许"家庭教师"这个职业还不太糟。就算各位即将面临重要考试的学子们，没有如憧憬中般会出现个穿黑西装的婴儿前来告诉你要准备继承一帮男人围绕的暴力组织，可一直在漫画前电视前深陷于一群14岁少年中的我们，着实也显得行径有点古怪……（人家绝对不是怪蜀黍啦！）

不过我们仍然可以在同班同学第一百零八次以"拉肚子"为借口请假跑去变身成为魔法少女维护城市安全后，以千万分之一的渺茫希望，等待着真实身份为异界风水师的御姐家教来到家中交给我们一把剑。

"要拯救世界哦！"御姐家教温柔地说。

"好！"

"还要让我好好地……调教哦！"御姐家教随即凶狠地说。

"啥?！"

文/绫小路义行





◆最近问了几个好久没见面的朋友，上来第一句话都是："我瘦了吗？"虽然这时多半要跟朋友对视上那么几秒钟，但也能从对方的眼神中察觉到疑问和鄙视？遂答曰："你有胖过吗？""我之前不注意锻炼，都长到1××斤了！你都不知道，要不是……（以下省略几千字的塑身经验谈）"一般情况此时多半会被对方打断并附上一句："神经病！如果你这样也要减肥的话，那就没有瘦子了！"哇哈哈！最喜欢听的就是这样的话，虽然被骂是神经病吧。用了上面如此多笔墨进行铺垫，其实只想强调一个问题，那就是请大家不要再叫小枫是胖子了，谢谢大家！！

◆剑纹同学倾力打造的《PSP终极奥技》一书果然不同凡响，一经上市就引发了抢购热潮。北京的第一版杂志竟然在两个小时就全部销售一空，目前依然还有许多读者没有买到此书。有想要邮购的读者大人们千万不要着急，我们正在积极准备着第二版的印刷，一定让所有人都能买到一本！哈哈！如果你有收藏癖的话再买一本收藏我们也欢迎的说。

◆编辑部虽然走了半夜在编辑部的走廊里鬼哭狼嚎还称其为"呼唤萌"的月莺，但全能的总编大人很快就为我们补充了战斗力——新小编菜团参上！比较有意思的是，菜团同学竟然是小枫的老乡，哈哈！又有欺负的对象了，爽啊！

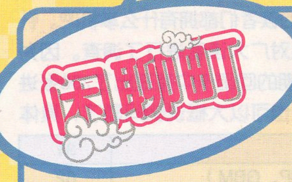
新人报道　菜团

大家好~俺是新来的，本来还没有想好如何给大家做一个自我介绍，但是小枫他非得让我这期就和大家打声招呼，所以只好打肿脸充个胖子出来露露脸。刚来到掌机迷，心里十分高兴，同事们都很可爱，能够和这些同事一起工作我真是十分的开心。从这期开始我就要和掌机迷的读者们一同经历掌机迷的成长了。

来这里不久后立刻就和翔武、剑纹一同进入了《怪物猎人2nd》的世界中，在这两个高手面前菜菜的我只能跟在他们后面挂机蹭一点材料用来做东西。嘿嘿，虽然这样很是"无耻"但是谁让我老是被KO呢！现在虽然很菜但是实力会慢慢地成长起来的，到时候相信《怪物猎人2》的魔人翔武也要拜于我脚下（小声的说不能让他听到）。

多亏了大家的帮忙才能够让我快速的融入到掌机迷的大家庭中，我的名字是"菜团"，刚叫这个名字的时候很多人都问我为什么要叫这个名字。因为我是一个菜鸟嘛，所以我还需要学习和进步，所以请大家多多的支持"菜团"哦！

谷子为	每天PG，每天游戏，每天日文。
读者资料	男，22，北京市海淀区知春路罗庄东里三号楼七单元204，100088



●小枫，好想把你手中的PS3折着两半，PS2给我，PS留给枫哥你，狂笑ing！（浙江金华 杨杰隆）

如果你真能把一台PS3折成PS2和PS，我一定再送你台PS3以资鼓励！

●为什么"玩"总是不被理解呢？我的iDSL被老师和家长联合收缴了，555……我的成绩还行啊！T_T（山东潍坊 王宇）

看没看着，又一个……他们也是想让你成绩更好嘛，拿下次考试的成绩单去把机器换回来吧，加油！

●PS2被老妈没收了；PSP被老爸抢走了；GBA被同学玩坏了……来一台NDSL吧！（北京 孙鹏）

你可以把这句话稍微改下："PS2被老妈没收了；PSP被老爸抢走了；GBA被同学玩坏了；NDSL被小枫霸占了……"

●好人大叔，让我在PG上看到我的名字吧，起码让我知道邮票没白贴呀。（浙江宁波 娄林均）

以后谁再叫我是"大叔"我跟他急！！

●小枫叔叔您好，我叫王湘然，是游戏机的FANS……我一辈子都想有台PSP，希望能被抽中。（长春 王湘然）

●如果让我选种死法，我希望是被DSL拍死。（北京 周世文）

——还是好好活着吧……没事拍坏一个DSL岂不值得呀……

●小枫你人见人爱、和蔼可亲、世界最帅……啊！不好，没词了……如果让我五千年前知道小枫做PG BAR，我一定要好好学语文。（内蒙古呼和浩特 李新）

这有啥的，现在开始学也来得及嘛。下期时再写点"褒赞"之词寄过来，字数不得少于1万字。

"掌机迷"看《掌机迷》

上海理工大学
田地

众小编：好久不见！近来一切都顺利吧？新的学期又开始了，对作为学生的我来说意味着又要做客他乡四、五个月了，而且不能再过天天除了吃就是睡一样的生活了，真是遗憾呀！（枫语：那不成养猪了……）

假期在网上和大学同学聊天，他也喜欢玩掌机，他说在他的印象里我很奇怪，太不正常了。一问缘由，他竟说："没见过正常女生早上8点就到教室（10点才上课），拿着本PG在那看的。"我晕……其实我和他第一次联系是在网上，他问我是不是喜欢玩掌机，我还好奇他怎么知道的，因为那时我还没买NDSL呢。原来是他看到我在看PG，他说在手机上我的姓名显示就是"掌机迷"，汗一个……我们约好开学挑战《俄罗斯方块》，输的要喊赢的人为老大！哈哈！他死定了，我可是很强的哦！（后略）





↑《俄罗斯方块》咋了?!宇多田光不是也在玩。

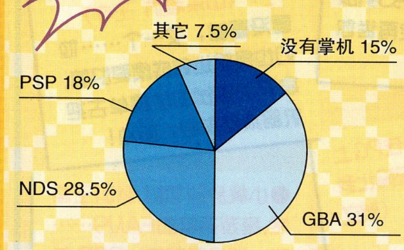
枫：咳！咳！老朋友了，又见来信很开心。我这次比较不厚道地把你所在大学公布出来，你不会责怪我吧。没别的目的，只是希望你能够认识更多同校的玩友，独乐不如众乐，这样游戏起来才能开心嘛！什么？"挑战《俄罗斯方块》"？！这可是小枫的强项哦，可惜以前的记录都删掉了，也很久没碰这个游戏了。等有时间咱们也联机"战"一下吧，下次再写信来的时候把你的CODE记得也顺便发过来吧！

谢要恩	真的是，玩的高兴就行，刚卖NDSL买PSP。
读者资料	男，21，北京市丰台区长辛店杜家坎21号院42队2区队，100072

PG调查团

相信很多人都很想知道现在看PG的读者们都拥有什么掌机吧。针对这样的问题，近两期我们通过回函对广大读者进行了调查。因为时间关系，我们这次只是在近千封76期的回函卡中整理出了200张进行抽样调查。虽然不是十分准确，但也可以大概说明问题了，具体结果见下：

没有掌机	31
GBA（包括GBA、GBASP、GBM）	62
NDS（NDSL）	57
PSP	36
其它（包括GB、GBC、WSC、NGPC等）	15

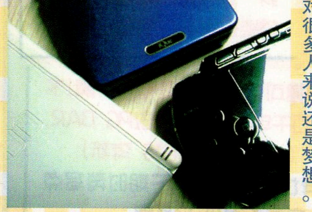


虽然投票可以多选，但从实际的回函内容上看多机种至霸的还是在少数（大概在10%到15%），多数读者还是只拥有一台掌机。而其中没有掌机的读者竟然也占到了15%的比率(31/200)，这稍微出乎于小枫的意料。如果算上那些没有寄回回函卡的人，估计在整个PG的读者群中这个比率还会更高。

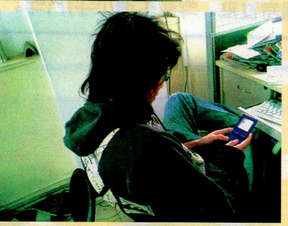
从数字上就可以看出来，读者群中掌机持用量上GBA依然还是绝对的老大（31%）；其次则是NDS（28.5%）；相比之下PSP则只有18%的占有率，这与国内掌机绝对数量的总和比例还是有很大差距的，毕竟PSP在国内的销售成绩也非常好，可见我们还需要为广大PSP读者多推出一些相关内容。当然，作为综合志，PG还会一如既往的照顾全面，让各主机读者都能看到自己喜欢的内容。

选择“其它”选项的读者群是最少的（仅有7.5%），显然现在还依然有许多掌机玩家依然还在玩着早已淘汰的主机。游戏毕竟还是一项休闲娱乐的项目，以我国目前的人均消费能力，距离人人都有游戏玩的目标还是稍微有些远吧……

那些还没掌机的读者，每期的抽奖应该积极参加啊！



←在目前国内的掌机玩家中，GBA依然还是占绝对的主导地位，次世代掌机对很多人来说还是梦想。



→GBA作为已经被淘汰的主机，却依然有着过人的魅力，在编辑部中也是某些人的最爱。

学习、游戏、还有熬夜?!

浙江丽水 林海镇

其实我是不怎么提倡学生玩游戏的，别人会以为玩游戏是很快乐的。但我知道，玩游戏本质上和学习是一样的。只不过现实将两者对立起来，游戏玩多了也会厌烦、也伤神。

看了PG中的招编启示，其中难免少不了“能熬夜……”这一条。可见当编辑的辛苦，不弱于我们读书人啊。应该说当编辑比读书还累吧。体力不行的人，熬个两三天不行了，就算眼前有PSP、DS、PS2或是PS3，到了那时，还是没体力去玩吧。

这一点枫哥应是深有体会的吧？熬夜的滋味一点也不好受，当编辑的人比一般人更会熬夜，是真的吗？还是说白天睡觉，晚上工作？

枫：首先要明确一点，读书是为了什么？如果是为了一个高学历，以今后能有一份收入可观的工作为目标的话，那么我是很支持的。现在还在上学的诸位可能还不了解社会上竞争的激烈，像在北京这种大城市，本科学位只能勉强混口饭吃，硕士的话则会好很多。千万别太过于轻视自己的前途，以后离开父母独立生活的辛苦只有自己才能体会。所以说，小枫绝对支持大家好好学习，天天向上。游戏……不过是人生的一个调剂罢了，千万别看得太重。

关于熬夜，其实不是小编们擅长熬夜，而是有时工作多的时候要逼着你熬夜。熬夜对人的身体伤害是非常大，会引起内分泌的紊乱、体内的毒素无法正常排出、精神委靡等等。小编们熬夜纯是为了工作，没有办法。如果单纯只是为了玩游戏而熬夜，小枫个人认为是很不值得的。千万别觉得现在还年轻就怎么样都好，等上了年纪后悔都来不及啊！大家平时也一定要尽量避免熬夜，长身体的阶段最忌讳的就是这个，身体永远是最重要的哦！切记小枫的忠告！

刘君	IDSL将在五月份入手。
读者资料	男，17，天津市河北区堤头下坡194号，300231

小枫的形象

天津 李磊

前略……我想小枫不会像我一样忧郁地过日子吧，小枫永远能给我们带来快乐。天天与MM打交道，枫当然很开心了，偶为什么没这么好运呢？你说自己变了，但我不那么认为，枫永远是枫，他不会“疯”的。前几期的PG上，有几张零散的枫的各部位照片：有“玉臂”，还有别人偷拍的背影，再加上两张“半身像”。我就用这些部分，拼成了一个小枫的照片，很有意思嘛！

枫： 突然发觉有越来越多的读者把小枫称呼为“山风木风”……必须要说实话，当初我在起这个笔名时的确没有想到会有这样的非正常拼写。不过也罢，读者不管怎么称呼我，都是一种荣幸。能有如此多的人来关注我，实在是件非常开心的事。

那个跟李磊弟弟说下，用那几张图想拼成我估计还不太可能，至少现在我的真实造型和华尧为我绘制的小编形象还是有不小差距的。不过大家别担心，近期我肯定会自爆的。至于在什么时间、什么地点……请允许我先保密下吧。总之，会给大家一个交代的！

另外李磊还问我怎么攒钱，告诉你个最简单的方法：把钱都寄给我，十年以后我再一起给你……灭哈哈！飘走……

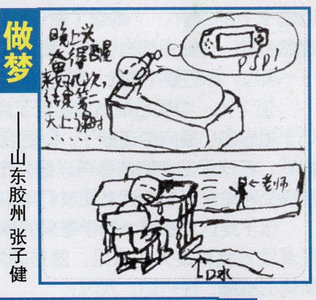


涂鸦天堂



萌图、萌图……（回音状）

——福建福州 何如芸



做梦

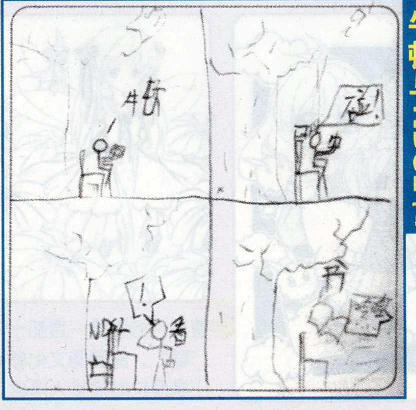
——山东胶州 张子健



交机不杀!!!

——辽宁沈阳 朱锐

↑为什么三个被吊起来的人都叫“某小编”……



牛顿与NDSL?!

——河北 甄文轩

←我敢说在那个年代牛顿如果真能被一台NDSL砸到肯定会是四格漫画中这样的情形。

陈春	有了NDS，现在又想要PSP，神啊，给我一台吧。
读者资料	男，20，江苏省杭州市江干区闸弄口新村八幢三单元111，310004

“我要是200斤就从这儿跳下去!!”

沈阳铁西
朱浩宏

人见人爱、一见就爱、爱了还爱的小枫哥你好！听说你最近很肥，现在市面上的猪肉好像是六块一斤，假设你现在是200斤（枫语：%*（#·！怎么可能?!!），算一算……一共……哇！你的身价有一千多呢！好羡慕呀！能换一台NDSL了！！PSP嘛，还差一点，加油哦！

我那可敬可亲的母亲答应我考上省重点后给我2000元，我正在考虑是买NDSL还是PSP。听说《黄金太阳3》将在NDS上登陆，前两作我都打通了。但《MHP2》的画面效果着实让人睡不着觉啊！是鱼还是熊掌，最后我选择了后者，每日妄想着在《MHP2》上怎样和同学连线去殴红黑龙。

枫： 如果我真的长到200斤，不用你们提醒，肯定自己就从编辑部的4层窗户跳出去了……

关于这两部掌机的选择上，小枫觉得还要看自己的喜好，至少不存在孰好孰坏的问题。很多时候还要看周围朋友的选择上，如果像朱浩宏同学这样周围人都在玩《MHP2》的话，那么选择PSP是相当正确的。大家一起共同享受游戏的乐趣远比自己蹲在家里搓机来的开心得多!最后纠正下朱浩宏同学，《黄金太阳3》到目前为止厂商也没有公布过,什么时候出,在什么平台上目前都还是未知,请继续耐心等待吧。

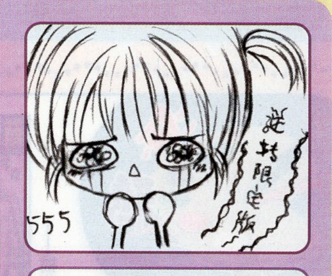
曹嘉兮的怨念……

那个……其实从过年的时候我就在催曹MM说，让她再画些萌图来装饰下咱们的BAR。可是这小丫头竟然放假在家一直在打NDSL而把画画的事都忘了。直到前不久才把75期的回函卡连同下面的几幅画一起寄过来。先“嗷嗷”鄙视下某人，工作效率太低了吧！

仔细一看曹MM的回函卡，小枫差点笑翻了。以下是她在回函卡上的留言：“俺寄了两年回函才上了一次边角栏啊！竟然名字、地址里都有错字！那个谁谁？这么讨厌偶吗？5555……所以！你们要补偿我！我还要再上一次！上中奖名单！！”

那个……中奖名单稍微困难了点，曹MM息怒啊，我先替那个粗心的小编向你道歉了，以后我们一定要加强校对的。这样吧，在这里把你的信息再详细公布一下，想要跟曹MM联络感情交流绘画经验的读者朋友们可以跟她联系。

以下是这次曹嘉兮同学寄来的画稿精选，说句题外话，现在某凌对我有很大的意见，就是因为我一个人霸占了曹嘉兮所有的画稿，哇哈哈！我闪！

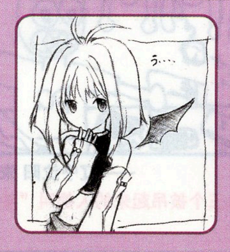


姓名：曹嘉兮(貌似上面有）
性别：女（废话）
年龄：16岁（我怎么记得去年你也说自己16岁）
邮编：400032（刚才选错字里竟然打成了“右边”）
联系地址：重庆沙坪坝区双碑嘉陵厂大石村373-1-4-2（嗯！仔细检查了好几遍，绝对没问题！）





曹嘉兮的画稿一直都十分的“萌”，深受萌文化感染的小枫很快就被某人俘虏。



一下放出这么多曹某人的画稿，我不会被大家鄙视吧。

潘元祥 掌机，要玩的就是享受。
读者资料 男，17，江苏省苏州市枫桥路888号寒舍23幢08号，215004





看来看去少了一个人，远山和叶哪里去了呢？如果能自己加上她就更好了。 **辽宁沈阳 赵欣**

以《传说》系列为主题的画稿也不多见，罗伊德的眼睛原本是这样的吗？不过后面的星星眼太有趣了！ **安徽合肥 DarkCat**



马、马戏团？戈薇的眼神好邪恶！感谢你们三个一直以来对图区的大力支持，接下来请好好为高考努力吧！ **河北承德 高浩然**



背景和人物的衣服都是黑色的呀，让我产生错觉了。 **安徽芜湖 摩摩**

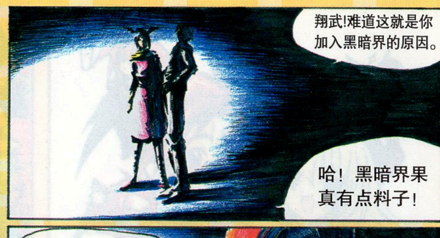


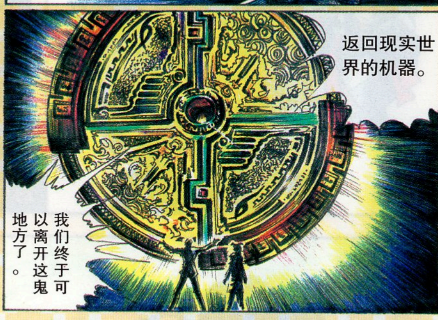
比起上面那幅《柯南》，这幅画稿的上色感觉更加舒服，我可是很少在一期里用同一作者的两幅画稿的哟，No.1给你。 **辽宁沈阳 赵欣**

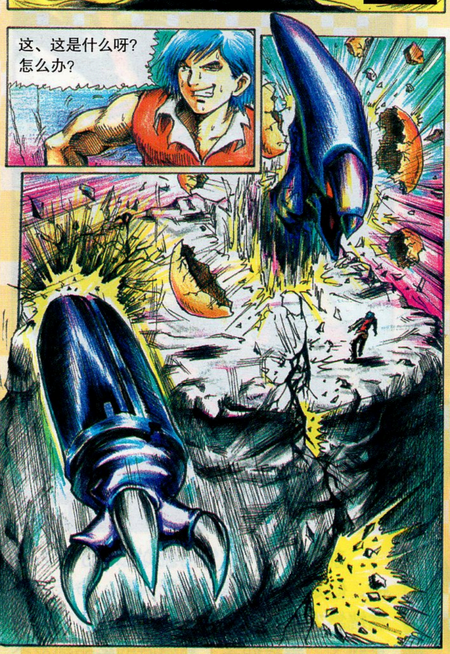
前段时间一直觉得貌似忘记了什么事情，但是仔细思索却毫无头绪，今天才突然恍然大悟——忘记把图区的作者名单给某枫了，导致他手上准备好的奖品都发不出去，这家伙居然也没来跟我要名单……想到这里，顿时觉得瀑布汗。暗凌在此向广大的图区作者诚恳的道歉，欠下的奖品我们会尽快发放出去的，请原谅我犯下的这个错误吧。m(_ _)m

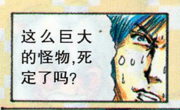
银翼	愿我和对NDSL吃狂的人都能中NDSL。
读者资料	男，17，四川省成都市金牛区星辰路二巷二号《众合华庭》二幢三单元三号，610031





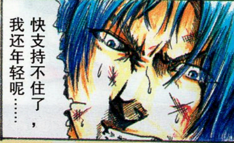














枫宇博客

表：都到了13集了！真的是快呀，没想到一眨眼间就到了13集了，这集也是过年后的画第1集。

里：就是说我过年时根本就是在玩的了，不过真的很开心的了。

表：这集扉页画得是枫宇传说版《动物之森》，因为那时正好中文测试版的发布了，就玩了玩，真的很有意思，也谢谢汉化界的人了。也希望大家有兴趣玩下。

里：可惜的是，那测试版太不完美了，玩玩就死机，我都要疯了……而且，它还太浪费时间了，要学习的了，所以现在它已被我删除了。

王玉申	游戏，固然是好东西，不过游戏成可贵，成绩价更高，初三手我还是好好学习吧。
读者资料	男，15，天津市河北区王串场一号路清水园3-12-201，300150













岚枫想到什么办法？剑纹、翔武他们能否成功回来现实世界？请看下集。

表：这里告诉喜欢美术的朋友，想快速的提高抓型能力的话，就多玩玩找茬游戏。
里：因为，抓型重要所在就是所画物体的微差，多玩此类游戏能够提高这方面的能力，特别是临摹时，希望你们试一试。

表：玩游戏真的现在对我来说没兴趣了，没兴趣了……
里：我发现动画和漫画真的是越来越没兴趣了，因为NDS都可以完成这两项任务，哈哈！
表：现在发现我的漫画出现的问题真的是很大呀！要改变点了！

招立伟	对DSL的执念强烈。
读者资料	男，18，山东省青岛市瞿塘峡路19号1411，266002

Q&A 问答无双

你的问题
也是大家的问题

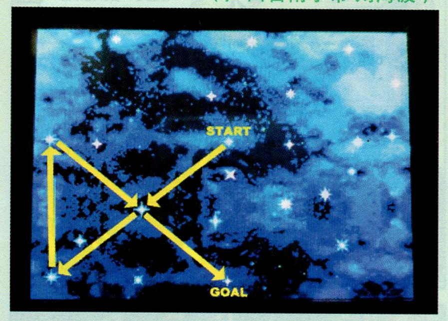


关于游戏的一切问题彻底解答

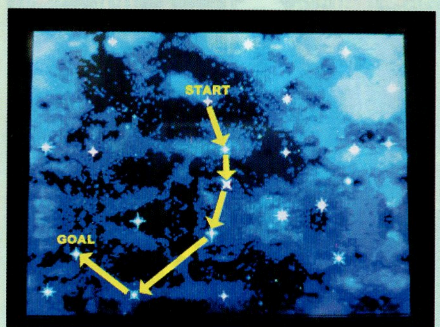


请问《JUMP究极明星大乱斗》中如何靠连星星画出隐藏角色来？

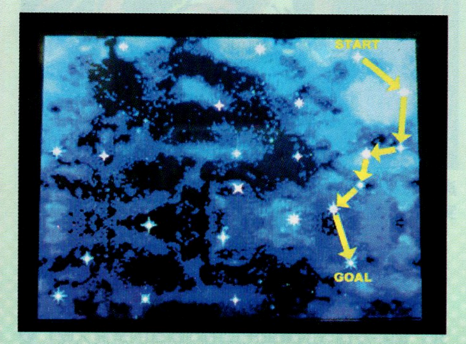
（广西省南宁市 刘海波）



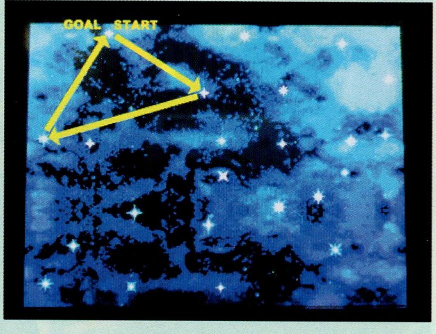
シャンクス（ONE PIECE）



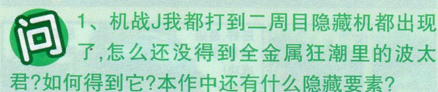
岸部露伴（ジョジョの奇妙な冒险）



ユリア（北斗の拳）



佐渡**あいす**（太脏**もて**王**サ-ガ**）



1、机战J我都打到二周目隐藏机都出现了，怎么还没得到全金属狂潮里的波太君？如何得到它？本作中还有什么隐藏要素？

2、火纹-封印之剑如何才能玩杀国王后的剧情？还是没有这个剧情(那就成半成品了)？是不是和烈火之剑联动呢？

3、EZ4如何用金手指？

1、第24话宗介击破增援的**タクマ**搭乘的**ベヘモス**。第29话宗介击破**ザイ－ド**搭乘的Zy98**シャドウ・ザイ　ド**。第30话宗介击破**ガウルン**搭乘的**ヴェノム**。第34话换乘。

2、收集齐8件神将器(进入所有外传关卡且在打完国王后没有把任何一件S级武器耗光)就能进入最后几章。

3、EZ4目前还没有NDS金手指功能。



1、《光明之魂2》如何找到最后一关的BOSS？

2、收集的卡片有什么用？

（安徽升合肥市 沈贤明）

1、打完混沌城堡之后（也就是打完人马骑士后），回到城中和国王对话，发生水晶变暗的剧情。然后到酒吧走秘道，最后到达总BOSS处。

2、收集的卡片放到图书馆那本大书中，那个就是怪物图鉴了。

王翔宇	多读PG书，广交天下朋友。
读者资料	男，12，甘肃省兰州市城关区皋兰路郑家台230号302，730030



我想问一下NDS有又便宜功能又全面的烧录卡吗？

（天津市津南区 张一豪）

R4就很不错，价格200元左右，游戏兼容性好，不用设置TF卡的速度，也不用设置存档大小，影音播放功能也没有问题。



我怀疑我的PSP是硬降机，如何鉴别？

（湖北省黄石市 宋文）

现在很多机器都硬降的，基本没什么问题。原来硬降机因为MAC地址的问题无法联机，所以很多人不买硬降的机器，现在这个问题早已经解决了。区分原来的硬降机器方法就是在机器系统情报中看MAC地址是不是55开头的，如果是那么就是原来的硬降机。



《口袋妖怪 钻石/珍珠》正版卡是充电式记忆还是芯片记忆，可持续多长时间？

（内蒙古 王佳伟）

芯片记忆，没有类似存档中断电的误操作的话，可以安心地玩下去。



高达的那个ACT《GUNDAM BATTLE ROYALE》全隐藏机体都有什么？

（河北省三河市 申政）

联邦全军任务通过：**プロトタイプガンダム**。

联邦全军全任务S评价通过：G－3**ガンダム**。

吉翁全军任务通过：**パーフェクトジオング**。

吉翁全军全任务S评价通过：**リック・ドム**（**シャア**专用）、**ガンダム**（**キャスバル**专用）。



《高级战争2》里要怎么样才能打出全隐藏任务？难道必须要将HARD难度通关吗？有没有更简便的方法？

（北京市东城区 赵云）

除了调金手指之外没有其他更简单的方法了，还是老老实实打吧。



小弟有一GBASP，可惜R键非常不好用，按下去毫无反应，有没有不维修，自行解决的方法？小弟经常用嘴对着R键的缝隙吹气，发现吹一会就能用了，请问这样会对SP有害吗？

（河北省邢台市 李瑞鹏）

应该是经常玩，R键那里进了脏东西，可以自己拆下后盖，把R键那里清理下，橡胶垫接触的部位用纸或橡皮擦一下。



我2月15日买的R4，BOSS说R4有一种240的，说是改进了什么防烧芯片，所以贵了几十块，为了我那半年饥荒换来的宝贝NDSL，我忍了……请问我挨宰了么？

（四川省南充市 张益畅）

你是被宰了一刀，R4的价格一般就在200左右，而且没有改进防烧芯片这种说法。现在R4倒是出了假卡，所以各位购买时还是要多注意。



《口袋妖怪 钻石/珍珠》里面，从001–493的怪物都能抓住吗？

（上海市闵行区 杨光）

不能的，很多是要靠和前作联动，也有钻石/珍珠间通信交换，还有就是官方活动中赠送的。



《洛克人ZERO3》中EX技怎么得到？我通了一回，只有一个。

（河北省沧州市 滕雨青）

在可以获得EX技的几个关卡中，通过后的评价在A以上，这样就可以获得了。



我是新手，请问NDS可以运行NES和SNES的老游戏吗？

（广东省 张寿源）

NES运行没有问题，SNES只能运行少数。

包打听

Q：我《苍月》玩到了71.1%，进度在打镜之恶魔前，看了攻略,说从迎宾馆上走,可我一层一层走到最上面时，往上的路被一块厚铁板当住了，上不去，为什么？还有我从底下冥府往左走到研究所下部，一个都是亡灵的地方，似乎被一个无形的墙当住也上不去！郁急死了！一定帮我啊！

Q：《闪灵二人组 首都夺还作战》中，第二个医院那个任务怎样才能打过去啊？

（河南省濮阳市 周昌源）

江腾	以前上边角栏很难，现在更难了。
读者资料	男，19，上海市闸北区中山北路805弄22号104，200030





银白色的回忆

一

午后的阳光如清水般洒在我的身上，柔柔的，却也感觉凉凉的。我胡乱地抹了把满脸的泪水，慢慢抬起头望向窗外，试图让双眼重新习惯阳光的重量。可就在那一瞬间，我却不由得产生了一丝眩晕，眼前浮现出的尽是些曾经和云生在一起时的画面。令我在恍惚中不由觉得我和云生仿佛还没有分手，而他也还是我的男朋友，我们还可以在一起逛街，一起玩游戏，一起去报亭买PG……可窗外渐渐传来的喧哗声，以及周围同学向我投来的不无担忧的目光，还是硬生生地把我拉回到现实。

或许这就是我再怎么逃避也必须去接受的事实：我和云生已经分手了。而且真正令我感到伤感的是，云生他或许自始至终……仅仅是或许……都未曾真心爱过我哪一点。

二

曾经好像有人在PG上说过，掌机迷中的女性玩家是稀有动物，而漂亮的女玩家更是稀有中的稀有。当时云生曾把这段话特意指出来给我看过，说能捡着个像我这样又好看，又能陪他玩掌机的姑娘当对象真是上辈子积大德了。那是在我们才相处不久的时候，我表面上很淑女的骂了他声"傻样！"作为回应。可心里却已经爽歪歪了。就云生你这小样儿，我宇宙第一大才女艺甄大小姐还不迷死你？往后你就偷着乐去吧，我身后那么多追随者，哪个不比你云生傻小子强？也就《瓦里奥》玩的比我明白点吧你……

我叫艺甄，一受苦受难的高三女学生。云生是我男朋友，哦……准确的该说是我的男朋友+过去式……用姐妹们的话说，云生是一长得贼水灵的东北男孩：个儿高，皮肤白皙，身子瘦得不得了，但好在还够结实，换句话说挺扛打的。

记得我们俩第一次相遇时那场面其实挺经典的，就跟小说里写的似的。

那天是学校的体育活动课，我还高二。当时的天气是否晴空万里不记得了，但反正一切都被阳光晃得挺透亮的，不怎么显得灰蒙蒙。在认识云生之前的体活课，我从来都更喜欢跟班里的姐妹们打打篮球，只有赶上了那几天，才勉强猫在场边装装淑女。而这一天也是与往常一样的。当我奋战在篮球场上，用一个很漂亮的变向加速骗过两名包夹队员，准备反手将球塞给队友时，真还没想到一场如梦似幻的爱情圆舞曲也随之拉开了序幕。

其实即使换作今天回过头来想想，当天那球我传的也真够诡异的。本来是自己挺熟的一手儿，可球却偏偏没按正常的轨迹来，而是直奔一边的篮球架子去了。我当时心里也直琢磨，这球是受的哪门子力，咋就往那个方向去了呢？等等……篮球架？刚才恍惚间仿佛看见过一人坐那儿了吧……

"哎哟……"

坏菜了……

伴随着一声男中音式的哀号，远处一男子应声倒地，并且令人心里发麻的是那小子他愣是半天没起来。完了……这万一人家要像电视剧里那些人那样，有个先天性脑瘤、脑癌什么的，被我砸这么一下还不得过去？就算是过失伤人，就算是我未满18岁，结果是不也得被判个三年两年的吧？哦，我的上帝……我的花季岁月可别真就这么毁一病秧子手里啊！

在随之而来的慌乱与茫然中，我仿佛看到了父母、老师和同学们到监狱里为我送行的情景，"爸、妈，进里边去了我一定会好好照顾自己。您二老别太担心！等我出来了再好好孝敬您二老。老师，社会还需要我，我也更需要社会！我一定会踏实改造，争取就早日回到大家的怀抱……"

"艺甄！还傻站着干嘛？快过去看看啊！"

郭天骅	是买PSP还是买NDSL呢？这是个问题。
读者资料	男，17，江苏省武汉市武昌区中南路16-11，430071

"啊？哦……"

当我还在神游于即将到来的铁窗生活时，一只胳膊已经上来挎住了我，一步步携我向"案发现场"走去。

咚咚……咚咚咚咚……咚咚咚……咚咚咚咚咚咚咚……

我努力试着平息自己狂乱的心跳……没事儿！最多就一摊血，上边躺一男的。大不了直接进去嘛！又呆不了多久。情绪被这突如其来的变故打得混乱的我，一边不断在心里默默安抚着自己，一边往卧倒在地的"病秧子"身旁走去。可就在我看清楚地上躺的这小子那一瞬间，我真恨不得把他拉到我们学校最高的建筑物上往下推，摔不死他我再下去把他背上来再推……

这傻小子就保持着挨扎前最后一刻的姿势侧躺在地上，身边没血，就一副被击落的眼镜。气色看上去倒不像有脑瘤、脑癌什么的，最多也就是精神有点小BUG。因为他在这种环境之下还在嘴里喃喃自语的狂按一银白色的SP。

这已经是第5次了……

在确认了傻小子没被我的无敌热血球砸出什么毛病后，姐妹们纷纷作鸟兽散，并都表示出一副很惋惜的神色，仿佛在为没赶上什么热闹而可惜。至于本大小姐嘛，作为肇事人，只好假装热心的陪会儿傻小子权当是补偿，顺便也看了看他所操作的林克第5次被第一形态的古夫K.O。

靠！拜托，游戏不是那么打滴！会不会玩你？

看着傻小子蹩脚的技术，自己真恨不得把机器抢过来，让他见识见识这赛尔达该怎么玩。可又顾及到偶滴伪淑女形象实在不方便这么快就被人识破，所以只好故作娇滴滴的问了句，"可以借给人家试一下吗？"

傻小子听后惊了一下，抬起头，傻傻地盯着我。突然露出一副很吃惊的神色。而我没理他，直接从他手中轻轻接过SP。

"瞧！古夫的第一形态要这么打……这是第二形态……这是第三形态……很简单的，不是吗？"

在短短的几分钟之内，傻小子的神态由疑惑转变为惊叹，又由惊叹转变为折服。最后傻傻的接过SP，盯着屏幕上的通关动画发呆。

"女中豪杰！"

看着傻小子红着脸向我竖起大拇指的可笑模样，以及那双认真而又不时眨么眨么的小眼睛，我心里竟也不由小小惊叹了一下：小子其实长得挺不错的哟！

三　高中毕业已经快两年了。

如今我离开家乡北上去长春上大学，而云生则留在了沈阳，这座对我来说的伤心之城。我曾经试着问过他为什么不换个城市待待，而他却十分可笑的告诉我，说他不愿意抛弃那些写满我们回忆的曾经……

几年来我和云生因此也很少有来往，即使偶尔在QQ上彼此遇见了，也往往在主动点开对话框的那一刻Alt+F4。不是说不想联系，只是害怕他无言时的那种沉默，那种令人窒息的感觉至今对我依然是种痛如刀割的伤害。因而在我每次独自一人怀念起云生时，都更愿意触及那些我们刚开始时的回忆。那时，他很爱我，也很懂得呵护我。可惜，后来的我们却弄丢了那时的默契，他不再像从前那样全心全意的为我，也再不曾流露过曾经那时刻关切着我的傻傻的眼神。那时的他的眼中，只有他所热爱的游戏，没有我……

寝室里有位来自湖南的女孩，听她说她是因为一场情殇而从长沙不远万里来到长春这极北之地的。空闲时，我常常听她一边弹吉他，一边哼唱一首名叫《后来的我们》的歌，她说那是他前任男友曾亲手教给她的。我很喜欢就那么静静的听她唱着这首歌，因为在那里面，蕴涵着她不为我所知的她的故事，同时也蕴涵着我和云生曾经的故事。记得云生那时老说这歌的原唱长得像PG里某位叫什么俊的大叔，他还常常指着那人的照片跟我说，说这人长得比雪人都难看，还敢期期登照片，人一老了，还真是什么事都敢干。

那时候的云生总是能让我对着他笑，而如今，我每次都试着让自己微笑着沉浸在那些回忆里，可一回过神来，却还是早已泪流满面……

"后来的我们一直都遇不上 仿佛都在避开某一些地方 在人群中都走得特别匆忙 怕一不小心就认出对方……"

壹　我一个人躺在空荡荡的床上，四周的窗门紧闭，窗帘将我与光线隔绝，使我分不清现在是白天还是夜晚。这种彻彻底底的孤寂，使我更显得像是密闭空间中的一摊烂泥……颓废就颓废着吧！反正……反正我已不可能再守侯在艺甄的身旁，不再是能给她依靠的人了。

在不到24小时之前，艺甄又一次跑到我班里来大吵大闹。这已经是最近数不清第几次她因我"只顾玩游戏不顾她"而向我发脾气了。其实她所说的每一句话都是对的，感情上的事情的的确确是我付出的不够投入。艺甄是个那么好的女孩子，可我却总是一味的冷落和伤害着她……不知怎的，在她刚刚把"分手"当做气话脱口而出时，我竟很认真的回应了她"可以"。在那一瞬间，我分明地看见从她眼中逝去了些什么，原本清澈的眼神突然间竟变得那么的隐忍而哀伤。也许……仅仅是也许……她可能再也不会是从前的那个她了。

黑暗中，我试着打开了MP3，耳畔间流淌起了周杰伦的歌曲——《轨迹》。

从前没有经历过，所以听不懂歌曲中所唱的那些事情。可直到如今亲身经历过了，才恍然明白过来。失去挚爱之人，原来除了发着呆，闭上眼，静静地等待把对方忘记之外，真的什么都做不了……

艺甄，我真的希望有一天你能理解我。给你留下充满泪水的回忆，其实是为了让你能更自由的去飞翔……



当我和艺甄还在相处的时候，她很喜欢和我一起回忆我俩第一次相遇的情景。她说当时的我就像个被球砸懵了的小傻

瓜，而且还笑我第一眼看她时保准是动了心，说我那眼神简直色迷迷的。然而实际上，这却远不是我俩真正意义上的第一次见面。尽管我曾试着提醒过她，帮助她想起那时的事，但她却总是对我的这种暗示毫无反应。因此，我也只好相信她确实是忘了……

那是在我很小的时候，确切的说是在我上小学三年级左右的时，邻居家的一位大哥哥买了台令附近小孩都为之着迷的红白机。自那以后，我和小朋友们每天放学后的第一件大事便是跑到大哥哥家，排队玩上一会"魂斗罗"或"超级玛丽"。

通过这台红白机，我第一次接触到了美丽而又广阔的游戏世界，以及那时还扎着一对羊角辫的艺甄。

艺甄是那位大哥哥的表妹。每周的周日，她都会来她哥哥家和我们一起玩游戏。由于平时打机的时间要比我们蹭机族要多的多，所以他们兄妹俩的游戏技术在我们一群孩子中算是数一数二的。比如说在打"赤色要塞" 的时候，我和其他的伙伴们往往是还不到第一关的BOSS，就已经GAME OVER了，而他们俩却经常能一条命玩一下午。可以说，那时候艺甄兄妹俩一直是我童年时代玩游戏方面的偶像。说句不怕人笑话的话，那时候年纪小，玩什么都爱动真格儿的，而自己偏偏又技不如人。所以在一群小孩儿围着打"魂斗罗"、"街霸"时，没少因玩不过别人而急得直哭鼻子。记忆中印象最深刻的是有次跟艺甄玩"街霸"，由于自己的技术很不娴熟，因而她的"白人"放的什么"哈督根"打的一塌糊涂。游戏打输了心里自然酸溜溜的，把手柄刚一放下，眼泪就不由自主地往下掉。而艺甄见了我这糗模样，当即也摔下了手柄，叉着腰，翘起小嘴，眼睛直扑腾地教训我"没出息"。那时我想我应该还不懂什么叫爱情，但她那时那张可爱而又稚气的脸，却还是深深地烙在了我心底的某处，或许永远无法忘怀……

自那以后，天真的我就渐渐的产生了一个朦朦胧胧的想法：也许大人们所说的"幸福"，就是能和艺甄一起把游戏打得那么厉害吧？



在艺甄离开沈阳的一年多里，我一个人悄悄地发生了许多的改变。曾经通宵打火纹的那份热情，已经随着时光的消磨，渐渐成了记忆中的老相片。泛黄，褪色，激不起我丝毫的澎湃。如今的我或许已经习惯了在黑暗中独自咀嚼烟草的气味，一个人静静沉沦在烟雾缭绕之中。

我想，在这种更迭的背后，一定藏着一种专属于成长的无奈吧？

前些天偶然听人说艺甄在长春过得很好，一个人生活得很好，学习也很好。这叫我突然觉得这是几年来唯一令我感到安慰的事情。或许叫她离开我是对的。我们不是能生活在同样国度，呼吸着相同空气的人。她优秀，美丽，几乎生来就有某种能完美做好一切事情的能力。而我却是个地地道道、彻头彻尾的失败品……除了游戏，我想我俩的人生也许不会再有任何交集！

在高考结束之后的那个暑假，我选择念了一所艺术学院。可入学以来过度的抽烟、酗酒，已经完全毁掉了我赖以发展的嗓子。对于我这样"不思进取"的学生，系里的老师们都早已完全不抱希望。我只有靠在酒吧中声嘶力竭的吼着那些低俗的摇滚歌曲，才能有机会宣泄那些早已枯竭尽了的才华。

Pub中有位来自湖南的吉他手，是个和我差不多年纪大的小伙子。在每次我们演出散场之后，他总喜欢在没有灯光的舞台上唱着一首名叫《后来的我们》的歌。我想在那歌里面一定有他的故事，可我却从来不曾多问过。因为我知道，像我们这样的人，往往无法真的能被谁所理解。如果理解了，也就不会再感到寂寞了。

几乎每次从酒吧唱完歌回宿舍，我都喜欢驻足在路上的一个天桥上，一边抽着烟，一边凝视着远方的日出。这感觉总给我种很"伍佰"的味道，落寞，而又夹杂着一丝的豪迈……好像那位叫月莺的编辑曾在某期的手札中提到过伍佰的歌吧？呵呵，挺好一小姑娘，就是可惜走了……

"就像站在烈日骄阳大桥上 眼泪狂奔滴落在我的脸庞……"

想着那些曾给艺甄唱过的歌，望着天边的那几片被朝霞染红了的浮云，许久不知泪水为何滋味的双眼，一瞬间竟迷上了层浓浓的水雾……

后记：

记得在很久很久以前的某期PG，曾登过一篇关于"解读主机颜色与玩家性格"的文章，那里面说拥有银白色主机的玩家，往往在象征着那些并非追求游戏本身乐趣的LU。其实对于许多玩家们来说，玩游戏最大的乐趣也许并不在于能把某款游戏通关几周目，收集要素要达到多少多少的完成度……他们更在意的总是在游戏的过程中所能经历到的喜与怒，哀与乐。

一如在故事中总是在不断错过的云生与艺甄，又如在现实生活中终日苦于学业的笔者自己。通过游戏，我们能得到一些什么。而面对成长，我们又不得不放弃些什么。原本我十分想给故事安排个"最后云生买了张开往长春的火车票……"的结局。可谁想这样的结局写到最后我竟丝毫不知该如何下笔。破镜安能重圆？一如即使我重新握起小霸王的手柄，也再不会为曾经奋战通宵的游戏有那么一点点的热血沸腾……

文章某些地方处理得还很稚嫩，但却是已经达到了笔者能力之所及。谨以此文献给刚刚遭遇感情变故的网友KURAMA冰狐。

文/三栖人论坛 崇拜约书亚

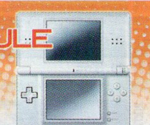
GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年4月15日

2007年4月30日	大联盟棒球	Kush Games	SPG
2007年5月4日	蜘蛛侠3	ACTIVISION	ACT
未定	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年4月15日

2007年4月26日	FF12 亡灵之翼	SQUARE ENIX	RPG
2007年4月26日	桃太郎电铁DS 东京&日本	HUDSON	TAB
2007年5月4日	蜘蛛侠3	ACTIVISION	ACT
2007年5月17日	改造节拍战斗	BANPRESTO	ACT
2007年5月17日	燃烧吧！热血节拍之魂 应援团	任天堂	RAG
2007年5月24日	星神DS	ArcSystem Work	SRPG
2007年5月24日	真・LUCK STAR 起程	角川书店	ETC
2007年6月1日	DS AIR	任天堂	STG
2007年6月14日	Days of Memories	SNKPLAYMORE	AVG
2007年6月21日	BLACK CAT 黑猫协奏曲	Compileheart	AVG
2007年6月23日	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	ARPG
2007年6月28日	家庭教师REBORN DS 骸 强袭！	TAKARATOMY	ACT
2007年7月12日	怪物农场DS	TECMO	SLG
2007年8月	甲虫王者 超级合集	SEGA	RPG
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2007年	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年	SD高达G世纪 CROSS DRIVER	BANDAINAMCO	SLG
2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2007年	洛克人ZX ADVENT	CAPCOM	ACT
2007年	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG
2007年	河川垂钓DS	MMV	SPG
2007年	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	ARPG
2007年	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG

2007年	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年	美妙世界	SQUARE ENIX	RPG
2007年	牧场物语 对战方块	MMV	PUZ
2007年	战斗员山田一2	KIDSTATION	ACT
2007年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
未定	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG
未定	逆转裁判3	CAPCOM	AVG



截止统计时间：2007年4月15日

2007年4月16日	上古卷轴 湮灭	CLIMAX	ACT
2007年4月19日	最终幻想1 周年纪念版	SQUARE ENIX	RPG
2007年5月1日	龙之传说	GAME FACTORY	FTG
2007年5月1日	数码武装 感染	KONAMI	FPS
2007年5月4日	蜘蛛侠3	ACTIVISION	ACT
2007年5月8日	DRIVER 76	UBISOFT	ACT
2007年5月8日	风火轮极限赛车	DSI GAMES	RAC
2007年5月8日	车手76	UBISOFT	ACT
2007年5月10日	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE ENIX	SRPG
2007年5月14日	史莱克3	ACTIVISION	ACT
2007年5月22日	加勒比海盗 在世界尽头	DISNEY	ACT
2007年5月22日	彩虹6号	UBISOFT	FPS
2007年5月24日	死神 魂之热斗4	SCE	FTG
2007年5月29日	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年5月	AIR	PROTOTYPE	AVG
2007年6月5日	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年6月7日	最终幻想2周年纪念版	SQUARE ENIX	RPG
2007年6月7日	龙珠Z 真武道会2	BANDAINAMCO	FTG
2007年夏	疯狂出租车	SEGA	RAC
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	狂野历险XF	SCE	RPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	恶魔城 血之轮回	KONAMI	ACT
2007年	海贼王	BANDAINAMCO	ACT
2007年	魔界战争	日本一SOFTWARE	SRPG
2007年	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG

掌机迷2007年第8期抽奖



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.77的抽奖活动截止时间为2007年5月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

76期中奖名单

PSP

地区	姓名
重庆	孙黍桐

NDSL

地区	姓名
辽宁庄河	史帆

ACEKARD

地区	姓名
无锡	池欣
山东招远	杨阳
广东汕头	林晴成
吉林长春	施笑天
上海	佘弦
江苏高邮	张成龙
江苏南京	陶锐

SCDS

地区	姓名
海南海口	黄信倾
山东潍坊	陈温文
辽宁大连	刘欣宇
新疆克拉玛依	郭娜
广东湛江	陈昱东

EZ5

地区	姓名
陕西西安	吴蕊
广东江门	薛鹏远
湖北武汉	陈磊
江苏无锡	刘炜
天津	张磊

M3DS

地区	姓名
贵州遵义	密骐
山东威海	于柏强
广西崇左	顾宁
江苏江阴	姚尧
广东深圳	赵昌龙
福建福州	李涛
云南昆明	黄小刚

EWIN2-SD

地区	姓名
黑龙江哈尔滨	孙逊
陕西西安	马睿
福建泉州	李世远

EWIN2-MINI

地区	姓名
北京	武林
湖北武汉	盛萌
广东梅州	朱吉灵

EWIN2-Micro

地区	姓名
海南海口	陈涉
广东普宁	林卓浩
大连	王军



赠
正负电兔特典笔袋
红黄两款随机一款
可爱又实用的正负电兔笔袋，可以装学习用品以及一些小装饰，随身携带流行又方便，共两款图案，都值得你收藏喔！
奖
口袋妖怪激爽夏日冰杯&
口袋限定毛巾手帕五件套
日本原装限定产品，为你在夏日到来之即奉上最实用最独特的超豪华礼品！冰杯及五件套毛巾各提供五套，快填写回函卡来得到精彩礼品吧！
赠
口袋迷自动
铅笔二选一
口袋迷读者量身订做的超可爱自动铅笔，蓝黄两款随机赠送，口袋迷独享赠送！
POCKET MONSTERS
口袋迷
POKéMON FAN 8
赠
口袋迷影音宝藏
本期再度收录最新口袋动画，最新电影段落连载继续，更多超值内容随碟附送！
超值定价
18元
第8辑
来啦！
全面接受邮购
《口袋迷》第八辑
五月中旬劲爆上市
邮购请注明“口袋迷8” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮费